HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 JUNI 1995

POWER UNLIMITED

f. 5,95 Geen Airmiles BF 115

CD-I * PC CD-ROM * SEGA * NINTENDO * PLAYSTATION



TOUGHMAN CONTEST



SUPERKARTS

- FLINTSTONES
- COMIX ZONE
- STRIKER
- LOST EDEN
- RISE OF THE PHOENIX
- JUNGLE STRIKE
- METAL MARINES
- PIZZA TYCOON

&

- VIJF NIEUWE GAMEBOY-TITELS



BIOFORGE

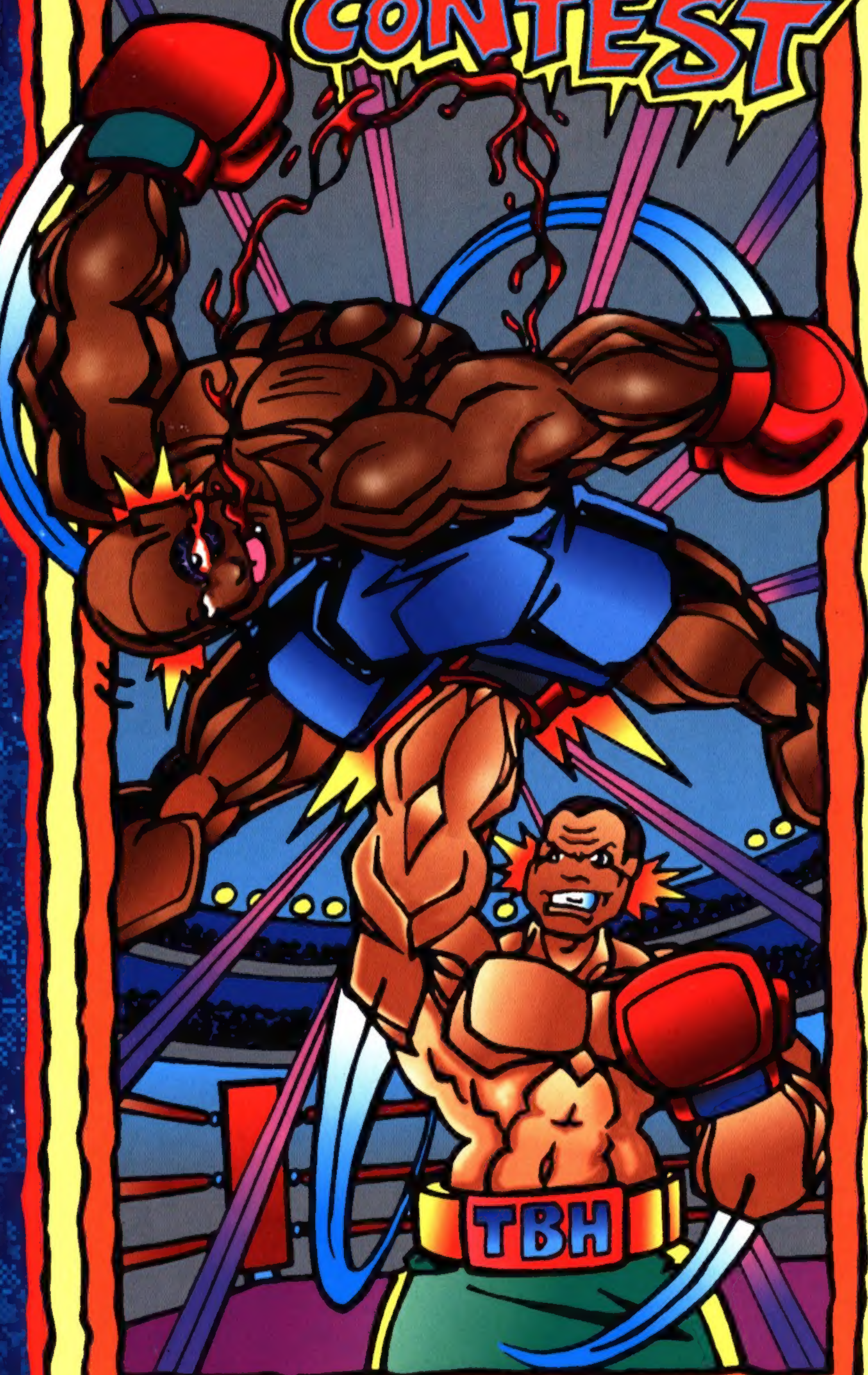
Extra NOG MEER PAGINA'S MET TIPS TRUCS EN CODES

DE AVONTUREN VAN BATMAN & ROBIN



Power Unlimited

Dit nu



mmer

Spellen

SUPERKARTS 30

SuperKarts is een simpel maar zeer prettig speelbaar racespel dat vooral door de vele mogelijke camerastandpunten een genot is om naar te kijken. Ook de strakke besturing en fraaie parcours zullen de raceliefhebbers heel wat uurtjes aangenaam bezighouden.

RISE OF THE PHOENIX 34

Rise of the Phoenix is verslavend. Het spel laat je kennismaken met een aantal jaren uit de rijke geschiedenis van China en is daarom nog leerzaam ook. Speel het spel met een kopje echte Chinese thee en een portie Kroepoek, dat brengt je nog meer in de stemming.

BATMAN & ROBIN 38

Hoewel het spel nog in de ontwikkelingsfase is, kan Batman & Robin al als een juweeltje betiteld worden. Een speciale vermelding verdient het geluid, want zelfs al speel je niet dan kan je een houseparty organiseren met de sound van dit spel. Hakken dus!

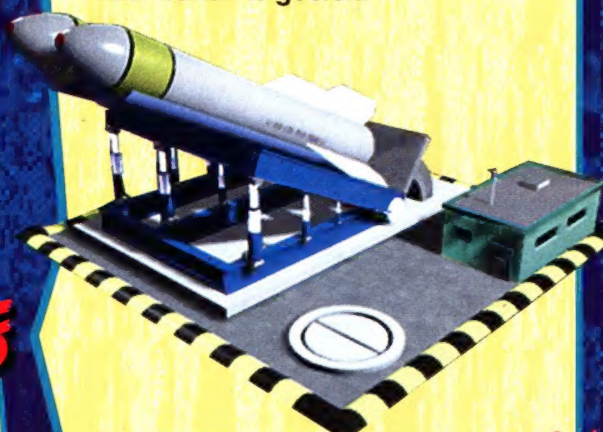


JUNGLE STRIKE 42

Een prima conversie van een console-spel naar de CD-ROM. Naast het bekende verhaal krijg je een extra missie waarin je er met je Comanche gevechtshelicopter op uittrekt om te doen wat Greenpeace niet durft en ook niet wil: de vervuilers laten betalen met hun leven!

STRIKER 44

De spelaktie van Striker is op zich niet slecht, maar de uitputtingsslag die je moet leveren om überhaupt te kunnen voetballen, is idioot. Een waar labyrint van keuzes maken van dit spel een soort voetbal-adventure, waarbij je je goed moet kunnen beheersen om niet je console door het raam naar buiten te gooien.



METAL MARINES 54

Een van de eerste spelletjes onder Windows dat echt tot de verbeelding spreekt. De Graphics zijn prachtig uitgewerkt maar je moet wel een bakbeest van een PC hebben, willen de Metal Marines een beetje vlot dood en verderf kunnen zaaien.

EEUWIG LEVEN 58

Deze maand maar liefst 11(!) pagina's Eeuwig Leven. Naast de gebruikelijke tips, trucs, cheats en codes speciale aandacht voor: Hell, Syndicate en NBA Jam T.E. Verder ontrafelt Bjorn weer enkele Megaman X2 raadsels en de uitslag van de 'Tips van niks' wedstrijd.

EN VERDER

Yo! Post, Power Top 10, Power Play, Power Sales enz.





Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!

Behoorlijk Webber?

Ik vind jullie blad de laatste tijd behoorlijk Webber, maar toch dien ik een klacht in over de Power Unlimited van april. In dat nummer zat namelijk een zakje verzamelplaatjes van Sonic (die mislukte egel dus). En ik heb gemerkt dat de plaatjes lang niet zo goed absorberen als Page toiletpapier. Toen heb ik die plaatjes maar meegegeven aan de gemeente-reinigingsdienst. Moraal van het verhaal: geen Sonic-plaatjes meer, alsjeblieft!

Paulus Woets, Goes.

Dat van Webber nemen we als een compliment, dat van die egel zal de betreffende adverteerder niet blij maken. Want als het aan ons ligt, bevat Power Unlimited iedere maand plaatjes van Sonic (èn Mario)! Om jou een plezier te doen willen we trouwens best in één bepaalde PU (richting Goes) een rol Page bijvoegen, hoor!

Evaluatie meneertje

Omdat ik ziek op bed lig, heb ik nu eindelijk eens tijd om alle Power Unlimiteds eens rustig aan een nader onderzoek te onderwerpen. Ik pak het eerste nummer (met Starwing op de cover) en vergelijk het met het meest recente nummer. Er vallen mij een paar grote vernieuwingen op. De cover is niet meer gemaakt van hard papier maar is nu een stevige kaft, bedrukt met mooie foto's en een duidelijke schikking van wat ons nog te wachten staat. De Yo! Post is uitgebreid met Yo! Kunst en zienderogen gegroeid in pagina's. In Even Voorstellen lezen we dat er maar liefst tien personen achter de schermen van Power Unlimited werken (al is dit nu veranderd in negen. Bedankt Adam!). De strip en Powerkid hebben een volledige metamorfose ondergaan. Complimenten aan jullie toptekenaar. Eeuwig Leven is veel flitsender en duidelijker nu alles in verschillende deeltjes staat. En tenslotte de spelbesprekingen. De afbeeldingen zijn nu haarscherp (je hoeft je nu niet meer af te vragen of Mario's snor gegroeid is) en de besprekingen zitten vol met goede woordgrapjes, humor en eerlijk taalgebruik.

Stijn Vervaet, Kruishoutem, België.

Yo Stijn! Wanneer je jouw eigen brief in deze Power Unlimited ziet, kijk je tegelijkertijd naar alweer de tweeëntwintigste aflevering van PU. Of, zoals wij Nederlanders vaak zeggen: time flies when you're having fun! Bedankt voor je scherpe en uiterst doordachte analyse van twee jaar Power Unlimited. We hebben jouw brief inmiddels doorgespeeld aan de directie. Morgen vragen wij om salarisverhoging.

Naar de haaien

In het aprilnummer las ik het een en ander over de Mortal Kombat-film. Ik dacht dat ik gek werd! Christopher Lambert speelt de mysterieuze Lord Rayden? Wat is dit voor een shit? Ten eerste is Rayden helemaal geen Lord, ten tweede heeft Lambert geen Japans/Chinees uiterlijk en ten derde heeft de echte Rayden dat achterlijke witte haar niet. Kortom, die hele film is naar de haaien!

Chris Steensma, Swifterbant.

Hoe durf je Christopher Lambert zo af te kraken! Zeker nooit naar Highlander gekeken? Dan had je geweten dat Lambert onsterfelijk is, een aardig moppie kan (zwaard)vechten en aan het eind van deel 1 wordt bedolven onder ultieme kracht en wijsheid. En zo iemand is niet goed genoeg voor de Mortal Kombat-film?

Game Boy?

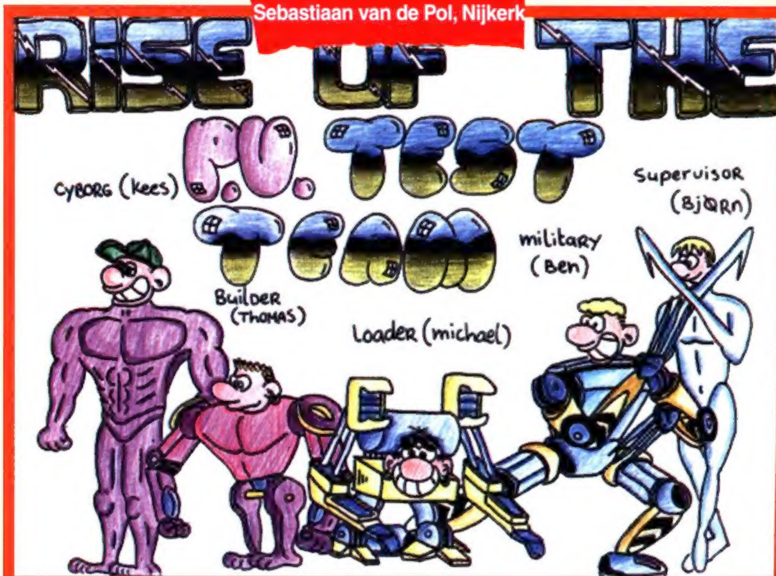
In het begin dacht ik: Eindelijk eens een goed blad met veel informatie over de Game Boy! Maar wat blijkt? In nummer drie en vier staat er niks meer over in. Het enige besproken Game Boy-spel krijgt een dikke onvoldoende en een beoordeling om bij in slaap te vallen. Toen dacht ik: Nu is het afgelopen, ik stuur ze een brief!

Marvin v.d. Broek, Delft.

Oké, vooruit, we vertellen het nog één keer; Alle Game Boy-spelletjes die bij ons op het bureau belanden, worden door het PU-team besproken. Als er weinig in Power Unlimited over een bepaald systeem wordt geschreven, betekent dit dus dat er voor dit systeem ook nauwelijks of niks is verschenen. In dit nummer hebben de Game Boy-fans weer eens geluk. We reviewen namelijk: Fifa Soccer, World Heroes 2, Kirby's Dreamland 2, Pac-Attack, Pac In Time en Mario's Picross. Dat zijn toch maar weer mooi vijf Game Boy-titels!

Yo! Neo Geo

Ik ben een trotse eigenaar van de Neo Geo CD maar ik heb zowat heel Nederland afgebeld om iets te weten te komen over de lijst spellen die er zijn (ook via de importkanalen). Tot nu toe moet ik afgaan op jullie reviews en andere bladen. Ik weet zeker dat er spellen zijn waar ik niets van afweet maar die heel mooi zijn. Omdat ik abonnee ben dacht ik, ik schrijf de PU en die geven mij zo'n lijst met uitleg en genre van de spellen plus jullie eigen mening. Ik hoop dat ik niet lastig ben. De PU is een schitterend en duidelijk blad met een totaal eigen mening maar iets minder reviews van PC-spellen zou niet erg zijn. Hierdoor komt er meer ruimte vrij voor Neo Geo, 3DO of de nog onbekende NEC-FX. Hier is mijn lijst van de beste spellen tot op heden: 1. Samurai Shodown II (Neo Geo CD), 2. Illusion of Gaia (SNES)



POST

ie-meel?

Ooit van Internet gehoord? Surf je wel eens over digitale snelwegen langs de meest wilde game-*sites*? Een cyberspace-junkie? Mooi zo, want vanaf heden kun je het PU-team ook elektronische post sturen. Zo'n E-mailtje zend je naar: power@euronet.nl. Gebruik onze digitale postbus alsjeblieft alleen voor berichten en nieuwtjes aan de redactie en niet voor vragen over tips, trucs en codes. Deze vragen graag per ouderwetse brief.

3. Alien vs Predator (Jaguar) 4. King of Fighters '94 (Neo Geo CD), 5. Super Metroid (SNES) 6. Zelda (SNES), 7. Super Streetfighter 2 (SNES), 8. Dune 2 (MegaDrive), 9. Olympic Gold (MegaDrive), 10. Side Kicks 2 (Neo Geo CD)

Beau, Baarn

■ *Voor meer informatie over de Neo Geo-games kun je bijvoorbeeld contact opnemen met importeur PMR (023-420554). Bovendien bespreken we in deze PU drie flitsend nieuwe games voor de Neo Geo CD. Good luck.*

Yo! Manda

Hier spreekt Jomanda tot u, mijn dierbare volgelingen. (Rustig volk, rustig.) Nou denkt u, mijne heren, natuurlijk wat moet Jomanda bij Power Unlimited? Nou kijk, ik ben niet de hele tijd aan het klooien, euh instralen, maar zelfs ik doe in mijn vrije tijd aan (ja volk u hoort het goed) computeren. Nou zijn er een paar vraagies die u gaarne hierbij dient te beantwoorden. Namelijk in nummer 5 van mei 1994 staat een code voor Turtles in Time. En die #@!**##@ code werkt niet op mijn SNES.

Jomanda, Tiel

■ *Hoezo vraag? Je straalt het antwoord toch gewoon even door ?*

YO! KUNST



Marco Verhaag, Leeuwarden



Berend Smit, Wervershoof


Jelmer Ferwindt, Utrecht



Thomas de Wilde, Waalre


Fourad Azzouni

Tân Nguyen, Roosendaal



Conan Hollander, Vianen



Tony Fasoel, Boom, België

YO! POST



Achterlijk achterlopen

Dankzij Power Unlimited ben ik altijd goed op de hoogte wanneer bepaalde spellen uitkomen, maar kan iemand mij vertellen waarom we hier in Friesland altijd zo gigantisch achterlopen? In de Randstad zijn de games altijd weken of soms zelfs maanden eerder te koop.
Erik Wolbers, Drachten.

■ *Het is wel een eind rijden, hoor!*

Waar blijven de posters?

Het wordt tijd dat Power Unlimited weer eens aan posters gaat denken, want ik heb nog veel ruimte over op mijn muur.
Jaap Wekunnenzijnhandschriftnietlezen, Onontcijferbaar.

■ *Sneller dan je denkt, word je op je wenken bediend.*

Gouden Virtua tip

Er is een code om Daytona USA op de 32X-versie van Virtua Racing DeLuxe te spelen. Eerst moet je in de één-speler-mode met de Daytona-achtige auto's op de Bay Bridge-baan beginnen. Nu ga je tot ongeveer de helft van de baan en dan kom je op den duur bij een muur die de baan in tweeën splitst. Ga nu naar de linker baan, dan kom je bij een hele grote vlakte, omringd met planten. Dan moet je met je auto de letters D.A.Y.T.O.N.A. rijden (in hoofdletters!). Als je dat goed hebt gedaan, hoor je: 'Gentlemen, start your engines.' Rij nu naar de rand en dan zie je ergens een poort die je naar de eerste baan leidt.
Mark Tonkes, Groningen.

■ *Wij, Daytona verslaafden, vinden dit een gouden tip. Tof, Mark! Bedankt. En ehhh, let op de volgende Power Unlimited....*

Meer Messiassen

Ik wilde even reageren op de brief van Jeffrey Weller uit de PU van april'95.
Beste Jeffrey, als je een verhaal schrijft, moet je wel het hele verhaal vertellen natuurlijk. Het laatste wat je schreef was: 'Hij werd met kado's overladen en iedereen was gelukkig behalve de later geboren Messias van Nintendo want die werd gekruisigd.' Bull-shit, vuile Sega-fan! Het verhaal gaat nog verder. Luister en aanschouw het vervolg van het verhaal.
Toen de Messias van Nintendo gekruisigd was, droegen ze hem naar zijn graf en rolde er een grote steen voor. Drie dagen wilde Mega Man zijn eer betonen door voor het graf van de ware Messias te gaan bidden maar tot zijn stomme verbazing zag hij dat de steen weggerold was. Hij liep naar binnen en zag dat het graf leeg was. Plotseling zag hij een fel licht en hij schrok. Voor hem stond een prachtige vrouw in een wit gewaad en ze had lang blond haar. De vrouw zei: "Wees niet bang. Ik ben Cammy en ik kom je vertellen dat onze Messias weer is opgestaan." Even later rende Mega Man terug naar het dorp om het verhaal van Cammy te vertellen. In het dorp aangekomen zag hij een groep mensen staan. In het midden stond... jawel, de grote en ware Messias van Nintendo. De grote Messias zag de ellende van het volk. Iedereen was onderworpen aan een lelijk blauw duiveltje. De Messias stapte uit de groep mensen en ging op zoek naar het blauwe duiveltje. Toen hij 'het' gevonden had, nam hij z'n rode pet af en groette hem. Hij kreeg geen antwoord. De ware Messias vroeg aan het lelijke wezentje of hij het volk niet kon laten gaan en dat ze dan samen zouden vertrekken naar het ware spellen-paradijs in de lucht. Het beest antwoordde dat hij zelf de hele wereld wilde beheersen. Er zou chaos zijn.
De Messias ging op een steen zitten en vertelde hem over het spellen-paradijs. Het beest wilde er niets van weten en rolde zich tot een bol en schoot een paar stekels af. Eén ervan raakte de Messias in de schouder en hij begon hevig te bloeden. "Dit is toch nergens voor nodig", zei de Messias. Maar het wezen schoot nog een stekel die in zijn been kwam. De Messias pakte zijn waterpijp (die hij achterop z'n rug had gebonden) uit de schede en gooide hem weg als een teken dat hij niet wilde vechten. Toen het wezen dit zag, werd hij gek en holde op de Messias af. Plotseling begon het te regenen en te bliksemen en donkere wolken pakten zich samen. De aarde begon te trillen en scheurde open. Er steeg een verschrikkelijke stank naar boven en er kwamen zwarte schimmen uit die het blauwe wezen beetpakten en meesleurden de aarde in. Krijsend en gillend ging hij tenonder.
Later regeerde de Messias het volk en iedereen was blij. Het verhaal verspreidde zich als een lopend vuur en binnen een jaar wist de hele wereld van de goede en machtige Messias en hij kreeg héél, héél, héél veel volgelingen.
Patrick Brand, Sliedrecht

■ *Vrede op aarde!*



Thomas de Wilde, Waalre

Marco, mijn held

Welke driedubbele overgehaalde idioot zegt dat het erg is om fan te zijn van Marco Borsato. Ik bedoel, als je geen smaak hebt, hoef je dat toch niet zo duidelijk te laten merken! Verder vind ik de PU een geweldig blad. Van mij krijgt het een 10.
Desiree Kraan, Utrecht.

■ *Van ons krijg je ook een 10, Desiree, maar ons cijfer voor M. Borsato houden wij streng geheim.*

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED:

Sega's Saturn & Games

Eindelijk, nog een paar maandjes slapen en de bitwars breekt echt los. Als eerste zal Sega's Saturn op de Hollandse markt verschijnen (2 september is de deadline), daarom zullen we in de komende Power Unlimited de Saturn en haar games uitgebreid aan je voorstellen, via een fiks aantal pagina's met kritische reviews. Wat kan je nu precies van de Saturn verwachten, wat gaat-ie kosten, welke games zijn er beschikbaar en hoe goed zijn ze werkelijk? Je leest het allemaal in Power Unlimited's speciale zomernummer.

NIEUW!

HIT THE SKY, JACK

Over niet al te lange tijd ligt Combat Air Patrol in de winkels, een heftige vlucht- en schietsim (PC) van firma Psygnosis. Om jullie al een beetje in hogere sferen te brengen, geven we een origineel Combat Air Patrol flightjack weg. Het enige wat je moet doen, is ons een briefkaartje sturen met de bijnaam die jouw reputatie als (brokken)piloot het best omschrijft (en vergeet je adres niet). Het vertrouwde postbusnummer is:
Power Unlimited, Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
De inzendingen moeten voor 10 juli bij ons binnen zijn, de uitslag wordt dan bekend gemaakt in de Power Unlimited van september (ligt eind augustus in de winkels). Er worden bovendien nog zes exemplaren van het spel weggegeven. Eentje voor de winnaar van het jack, de andere vijf voor de beste 'verliezers'.

Te win: Combat Air Patrol Jack. Is dit koel of is dit koel?



Streetfighter-wedstrijd

In de Power Unlimited van april verlootten we tien aktiepakketten voor de juiste inzenders van de Street Fighter-wedstrijd. De enig juiste naam van de actrice die in de gelijknamige film de rol van Cammy speelt is, uiteraard, Kylie Minogue. De winnaars van de bioscoopbon, filmposter en soundtrack CD zijn: Michael Donkers (Breda), Joris Lubbers (Venray), Kylian Roels (Hulst), Mathijs Taekema (Kootstertille), Shawn Tjon Ajong (Almere), Wandy Boom (Lissenbroek), Freddie Demmenie (Zandvoort), Dajo Braaksma (Utrecht), Martin Slager (Zaamslag) en Asmidin Visser (Ridderkerk). Gefeliciteerd.

(Advertentie)

NIEUW !



Eindelijk weer een spel met ballen!


Mortal Kombat III en Internet?



Liu Kang heeft shaslik op het menu.



Zet een kaars voor je raam vannacht.

Acht nieuwe karakters, een 'run' knop, nieuwe kombat codes en wisselende achtergronden; het zijn de verse elementen uit de coin-up versie van Mortal Kombat III. Op 23 maart ging-ie op een beurs in Amerika in (voor) première en daarom geven we jullie nu alvast een voorproefje van de gameplay.

MEER MORTAL III



NIEUW!

VIRTUAL REALITY OP DE PC

Dat Virtual Reality een techniek is die nog steeds in de kinderschoenen staat, werd weer eens duidelijk in april toen we door de firma Sirex werden uitgenodigd om een demonstratie bij te wonen van 'het coolste apparaat dat je voor de PC kunt kopen', namelijk de VFX 1 Virtual Reality helm.



De VFX 1 met Cyberpuck, een drieknoppige ronde gamepad die je met één hand kunt bedienen.

Aangesloten op een PC moet de VFX 1 de drager de illusie geven in een spel te zitten in plaats van er voor. Dit gebeurt op de eerste plaats door de beelden zo dicht voor de ogen te projecteren dat de helmdrager niets anders ziet dan die beelden. De illusie wordt versterkt door middel van een zogenaamde 'head tracker' die de bewegingen van het hoofd volgt en de spelbeelden daaraan aanpast. Op die manier kun je bijvoorbeeld omhoog of omlaag kijken in de spelwereld door eenvoudig je hoofd omhoog of omlaag te bewegen. Klinkt allemaal prachtig, alleen vonden we het in de praktijk een beetje tegenvallen.

HOOFDZAAK

De VFX 1 heeft een gewicht dat is te vergelijken met dat van een serieuze integraalhelm. Op zich is dat niet zo heel zwaar, maar je begint het toch echt wel te voelen als je zo'n ding een paar uur achter elkaar draagt terwijl je staat. Een pondje minder helm zou wat dat betreft zeer prettig zijn. Gezeur? Niet echt, want met het enige alternatief -niet zo lang spelen- hoef je bij een doorgewinterde gamer natuurlijk niet aan te komen. In de toekomst zal het VR-spul ongetwijfeld veel lichter worden, maar zover is het dus nog niet.

PUCK IN CYBER SPACE

Eenmaal de helm opgezet en een spelletje Doom gestart, volgen een meevaller en een tegenvaller. De meevaller is de bijgeleverde Cyberpuck, een drieknoppige ronde gamepad die je met één hand kunt bedienen. Dit werkt zo prettig dat het ook voor gewone PC- of consolegames lang niet gek zou zijn om ze om die manier te kunnen besturen.
De tegenvaller betreft de kwaliteit van de graphics. De VFX 1 geeft een resolutie van maximaal 640 x 260. Dat levert wel vrij duidelijke beelden op, maar onvermijdelijk dringt de vergelijking met een gemiddelde (S)VGA-monitor zich op en dan is de kwaliteit toch wel wat pover.
Over de snelheid van de VR-beelden waren we veel beter te spreken. Of het nu Magic Carpet, Heretic of Doom was, in alle gevallen konden we zonder haperingen door de spelwerelden bewegen. Ook het trekken van de wapens en het neerknallen van de aanwezige monsters verliep soepel, zonder vertraging en met een prima geluidskwaliteit. De fabrikant raadt een Gravis UltraSound geluidskaart aan om bijpassende 3D geluidseffecten te krijgen (het geluid komt dan uit de richting die je in het echt zou verwachten) maar ook een gewone geluidskaart voldoet prima. De VFX heeft tevens een ingebouwde microfoon om spelers met elkaar te laten praten en om gebruik te kunnen maken van stemgevoelige software, al wordt deze laatste mogelijkheid nog door vrijwel geen enkel spel ondersteund.

REALITEIT

De systeemeisen die de VFX vraagt, vallen reuze mee. Volgens fabrikant Forte Technologies is een 386 PC met 8 Mb RAM voldoende om ermee aan de slag te gaan. Toch is het raadzaam om een rappere computer te gebruiken: de VR-beelden gaan dan wat sneller, bovendien is een 486 tegenwoordig sowieso de minimum-eis voor veel 3D games.
Wat voor velen minder mee zal vallen, is de prijs van de VFX 1. De helm, die vanaf mei in produktie gaat en niet veel later in de winkels zal liggen, moet een kleine tweeduizend piek gaan kosten. Maar dan ben je voorlopig wel geheid de hipste van de straat.

BEN



Als je eenmaal aan het spelen bent, vergeet je gewoon dat je das niet goed zit.

NIEUWS

VIRTUAL REALITY IN DE USA

Tijdens een reisje naar San Francisco bezocht ik de twee grootste VR-centra van dit moment: Virtual World en Magic Edge. Deze hallen, beiden tot de nok toe gevuld met technische hoogstandjes, brachten mij tot één conclusie. VR hoeft niet door een brilletje ervaren te worden!



In Red Planet neem je het op tegen andere voertuigen waarbij je een gevaarlijk circuit aflegt.

VIRTUAL WORLD ENTERTAINMENT

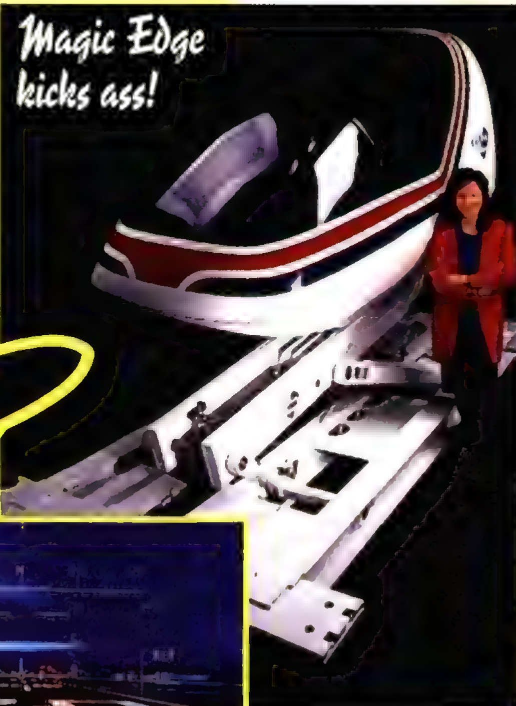
Wie de stand van VR-zaken een beetje bijhoudt, weet dat het van oudsher populairste VR-spel Battletech is. Deze tank-achtige cabines zijn voorzien van een groot aantal knoppen en een beeldscherm waardoor je naar buiten kijkt. Dit is als het ware je raam. De cabines bewegen niet. Op zich zijn het gewoon veredelde stoelen waar een cabine overheen geplaatst is zodat je van de buitenwereld bent afgesloten. Met jouw robot moet je het opnemen tegen de andere robots, want de cabines zijn door middel van een netwerk aan elkaar gekoppeld.
Ik mocht de nieuwste versie uitproberen, Red Planet genaamd, dat veel weg heeft van een racespel. Met je Battletank neem je het op tegen andere voertuigen waarbij je een gevaarlijk circuit aflegt. Mijn eerste ervaring was een kick, en niet alleen omdat ik als groentje de beste score van die dag haalde. De Battletech cabines bewijzen dat je geen VR-bril hoeft te dragen om je op een andere planeet te wanen.





MAGIC EDGE

Het tweede VR-centrum waar ik een bezoekje aan bracht, was Magic Edge. Dit centrum is, evenals Virtual World, in 1990 opgericht en kostte ruim vier miljoen gulden. Het is dan ook niet goedkoop om een kwartiertje in een X-21 bad-guys uit de lucht te blazen. Een geeltje lichter stapte ik met kloppend hart in de cabine.
Deze cabines zien er moderner uit dan Battletech en ze bewegen ook om het vliegen echter te laten lijken. Alsof het nog niet echt genoeg lijkt! Met een Silicon Graphics Onyx Reality Engine en vier processoren vliegen de graphics met Mach 3 over je scherm. Eigenlijk is dat de voorruit van je straaljager. Andere ruiten heb je niet, maar wel een echte jet-joystick en een trottle. Met een koptelefoon en een microfoon heb je contact met de commando-toren, waar een medewerker van Magic Edge je, indien nodig, hulp en tips geeft. Boven in de toren ziet hij precies wat jij ziet, en op een monitor ziet hij je gezicht.
Voor de take-off, krijg je eerst instructies over de missie die je moet vliegen. Mijn missie was om eerst laag over de grond naar de zee te vliegen (terwijl ik zonodig grond-doelen met mijn laser tot pulp schoot) en daar in een echte dog-fight mijn tegenstanders missiles op te dienen. Samen met de bewegingen van de cabines, het schreeuwen van de tegenstanders (die hoorde je ook door je koptelefoon) leek het zo echt dat ik zwetend het strijdtoneel verliet. Magic Edge kicks ass!



GEEN BRIL NODIG

Virtual World en Magic Edge bewijzen het: om Virtual Reality mee te maken, is het echt niet nodig om rotzittende VR-brillen te dragen die vaak nog trage en onscherpe beelden opleveren ook. Als je maar genoeg gameplay, graphics en geluid om je heen hebt dan vergeet je alle realiteit toch wel. Ik ben in ieder geval aan het sparen om weer naar Amerika te gaan, want voordat Magic Edge of Virtual World naar Nederland komt, zijn we weer een aantal jaren verder. Als je overigens wilt zien hoe zo'n VR-ervaring eruit ziet, moet je 28 Mei a.s. naar W.E.B. kijken op VPRO Nederland 3 (rond middernacht).

BJØRN

BEKENTENISSEN

HET TESTTEAM

BJORN
Razende reporter, internationaal correspondent en veelzijdig spelfanaat.
SPEL VAN DE MAAND:
Zero Tolerance (MegaDrive)

KEES
De man van de uppercut, linkse directe en rechtse hoek.
SPEL VAN DE MAAND:
Toughman Contest (MegaDrive)

MICHAEL
Grote bek, klein hartje, een man van duizend ideeën en 100 MHz.
SPEL VAN DE MAAND:
Metal Marines (PC)

LAURA
De dame tussen de boeren?
SPEL VAN DE MAAND:
Lost Eden (PC)

DAVID
Internet-goeroe is de weg richting de redactie kwijt, maar dat komt wel weer goed.
SPEL VAN DE MAAND:
Huh? Hoezo spel van de maand?

THOMAS
Thomas werkt in de hoogste versnelling en ruimt puin als Bjorn weer eens een snoepreisje maakt.
SPEL VAN DE MAAND:
Daytona USA (Saturn, zie volgende PU)

BAS
Wil meer tieten in het blad... Meer spellen bedoelt-ie zeker!
SPEL VAN DE MAAND:
Flintstones (SNES)

BEN
Ben maakt hiernaast zijn intiemste gedachten bekend.
SPEL VAN DE MAAND:
Bioforge (PC)

ANDREAS
Andreas krijgt de smaak te pakken en is inmiddels vol in produktie.
SPEL VAN DE MAAND:
Kirby's Dreamcourse (SNES)

ED
Heeft nog tot het PU-zomernummer om de recordtijd van Edwin te verbeteren.
SPEL VAN DE MAAND:
Daytona USA (zie volgende PU)

Eigenwijs?

Weet je het beter dan de kanjers van Power Unlimited? Laat het ons weten! Stuur je commentaar, fanmail, dreigbrieven en ongedekte cheques naar:

**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM**



DE BEKENTENISSEN VAN: Ben!

ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Koffie, dan proberen we het nog een keer.'

HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Doom.'

MIJN IDEALE VAKANTIE-BESTEMMING:
'Cybercity.'

M'N MEEST IRRITANTE GEWOONTE TIJDENS HET SPELEN:
'Roken tot ik opstijg.'

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR TESTEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKER MAKEN VOOR:
'Een nieuwe aflevering van Star Trek.'

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
'Hoezo betere wereld? Het leven is een klootzak en dan ga je dood.'

HET MEEST IRRITANTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'SM-dos'

FAVORIETE VLOEISTOF TIJDENS HET SPELEN:
'Fast Blast.'

M'N MOEDER ZEI ALTIJD:
'Laat die jongen nou toch, hij weet echt wel wat hij doet.'

PAMELA ANDERSON:
'Oranje Boven.'

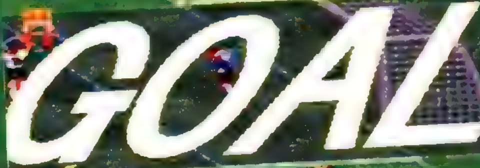
FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
'Alles wat slecht is voor mijn tanden en lekker kruimelt op het toetsenbord.'

GROOTSTE AMBITIE:
'Leven in de God mode.'

FAMOUS LAST WORDS:
'I am the cosmos.'

POWER UNLIMITED PRESENTEERT:
DE POWER top-10

NINTENDO POWER top-10



1. (1) International Superstar Soccer (SNES)
2. (9) The Lion King (SNES)
3. (2) Donkey Kong Country (SNES)
4. (3) Asterix (Game Boy)
5. (-) The Lion King (Game Boy)
6. (-) Fifa Soccer (Game Boy)
7. (7) Smurfen (Game Boy)
8. (-) NBA JAM T.E. (SNES)
9. (8) NBA Life '95 (SNES)
10. (5) Donkey Kong (SNES)

SEGA POWER top-10



1. (1) Fifa Soccer '95 (MegaDrive)
2. (-) Stargate (MegaDrive)
3. (-) Road Rash 3 (MegaDrive)
4. (3) Mickey Mania (MegaDrive)
5. (5) Psycho Pinball (MegaDrive)
6. (-) Metal Head (32X)
7. (2) The Lion King (MegaDrive)
8. (-) Kawasaki Superbikes (MegaDrive)
9. (-) Mortal Kombat 2 (32X)
10. (7) NBA JAM T.E. (MegaDrive)

PC POWER top-10



1. (1) Dark Forces
2. (-) Descent
3. (5) Wing Commander 3
4. (2) King's Quest VII
5. (3) Monty Python Complete Waste Of Time
6. (-) Mortal Kombat 2
7. (8) US Navy Fighters
8. (7) The 7th Guest
9. (-) Lost Eden
10. (-) SuperKarts

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

MEGADRIVE

Story Of Thor (april)	9,2
Earthworm Jim (maart)	9
Rock & Roll Racing (maart)	9
Second Samurai (maart)	8,8
Syndicate (maart)	8,6
Street Racer (mei)	8
Stargate (april)	8

SNES

Mega Man X2 (april)	9
NBA Jam T.E. (april)	9
Clayfighter 2 (maart)	9
UniRally (maart)	8,9
Warlock (april)	8,8
International Superstar Soccer (maart)	8,3
Fatal Fury Special (april)	8,3
Demon's Crest (april)	8,1

PC CD-ROM

Mortal Kombat II (mei)	9,5
Wing Commander 3 (maart)	8,5
Little Big Adventure (maart)	8,5
Heretic (april)	8,3
Descent (april)	8,1
Dragon Lore (maart)	8,1
Dark Forces (april)	8
Alone In The Dark (mei)	8
Drug Wars (mei)	8
Discworld (mei)	8

CD-I

Chaos Control (mei)	8,5

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

Dixons | computercollectief computerboeken- & softwaredistributie | VROOM & DREESMANN |  HOMESOFT

BIOFO[RGE]

Hoe zou het zijn om in te slapen als mens en wakker te worden als een cyborg met geheugenverlies? Wie daarop het antwoord wil weten heeft een goede aan het nieuwste role playing adventure van Origin, waarin zeer mooie graphics worden gecombineerd met een aantrekkelijke gameplay.

NEE ZUSTER

Zonder enig idee te hebben hoe je daar terecht bent gekomen, word je wakker in een ziekenhuis. Zodra je opstaat zegt een robozuster dat je rustig moet blijven liggen. Als je daaraan geen gehoor geeft, spuit de zuster je ogenblikkelijk plat. Dit herhaalt zich een paar keer, tot je beseft dat deze zuster niet gevoelig is voor woorden maar alleen voor harde klappen. Een kort maar krachtig vuistgevecht later is de zuster geëxplodeerd en kun je de kamer uit om de rest van het gebouw te gaan verkennen.

WIE BEN IK?

Het is bepaald niet de eerste keer dat de hoofdrolspeler van een adventure te kampen heeft met een ernstige vorm van geheugenverlies. Eigenlijk is zo'n begin een zwaktebod, maar het voordeel ervan is dat het meteen duidelijk maakt wat je eerste doel in het spel is: uitzoeken wie je bent. De logische speldoelen die hierop meestal volgen: uitzoeken wie en waar je vijanden zijn en bedenken wat je moet gaan doen. Tot zover is er niets opvallends aan de hand met Bioforge. Het bijzondere van dit spel zit hem dan ook niet zozeer in het verhaal als wel in de vele mogelijkheden die de ongelukkige hoofdpersoon in dit geval heeft.

S.A.L.S.A.

Hoewel Origin zelf het een role playing game noemt, blijkt al meteen tijdens het gevecht met de robotzuster dat de hoofdrolspeler een hoeveelheid moves tot z'n beschikking heeft die in geen enkel knokspel zouden misstaan: low kicks, head-butts, knietjes; in combat mode komt het er allemaal zonder veel moeite uit. Het aardige is bovendien dat de speler bij de meeste gevechten helemaal zelf kan bepalen vanuit welk perspectief de aktie bekeken wordt. Deze speel- en bedieningswijze doet sterk denken aan Alone In The Dark, waarin de speler op ongeveer dezelfde manier helemaal vrij is in z'n bewegingen en perspectiefwisselingen.
In Bioforge ziet het er alleen veel beter uit doordat de verschillende figuren in het spel niet zijn opgebouwd uit de driehoekige AITD-vormen, maar er veel natuurlijker uitzien.

Origin noemt het procédé waarmee de zogenaamde 3D synthetische acteurs in elkaar zijn gezet S.A.L.S.A., wat staat voor System for Animating Lifelike Synthetic Actors. Dat klinkt misschien wat pretentieus, maar wie de beelden in beweging ziet, begrijpt meteen dat de aanduiding helemaal terecht is. Op de een of andere





Twee cybermonsters op ijs.



Nice interface.



Dokter Mastaba is klaar voor de operatie.

RGE

De beelden doen denken aan Lawnmower Man, de bediening en perspectieven aan Alone in The Dark. De vuistgevechten zijn degelijk, de puzzels zijn leuk en niet al te moeilijk of bizar, het verhaal is aardig cyberpunk en de geluiden kloppen precies. Tezamen levert dit een adventure op dat wel wat kort is, maar krachtig genoeg om voor thuis te blijven.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Afwisselend

▲ Leuke handbediening

▲ Klinkt en oogt schitterend

▼ Geen gamepad/joystick ondersteuning

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Systeemeisen: 486, 8 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, double speed CD-ROM speler, muis.
Geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

8¹

manier komen de verschillende figuren in Bioforge veel realistischer en natuurlijker over dan in soortgelijke games.

DOE HET ZELF

Behalve man-tegen-man of machine gevechten zit er in het spel ook een fiks aantal vuurgevechten en een stel niet al te moeilijke puzzels. Voldoende afwisseling dus, waardoor Bioforge aantrekkelijk kan zijn voor zowel vechtgamers als avonturiers. Jammer is wel dat het spel bijna helemaal gespeeld moet worden met het toetsenbord.

Hoewel er goed is nagedacht over de te gebruiken toetsen, is het vooral tijdens de vuistgevechten reuze onhandig om dat niet met een gamepad of joystick te kunnen doen. Ook het gewone lopen of rennen zou met gebruik van een gamepad een stuk aangenamer zijn geweest. Misschien om dit gemis een beetje goed te maken, is een aantal handelingen van de hoofdrolspeler min of meer geautomatiseerd. Zo hoef je om een trap te beklimmen alleen maar op de eerste tree te gaan staan. De cyborg klimt dan verder zelf omhoog.

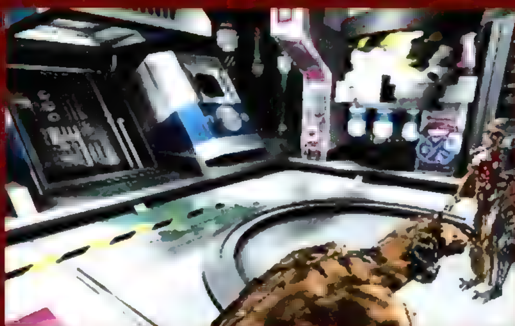
POWER-HAND

De enige uitzondering op het verplichte toetsenbordgebruik geldt bij het bedienen van de monitoren die overal in het spel staan opgesteld en bij het bekijken van de inventory. Er verschijnt dan namelijk een fraaie cybernetisch gemanipuleerde hand in beeld die met de muis bediend kan worden. Dit werkt zo goed dat het jammer is dat die hand in het spel zelf verder niet gebruikt wordt. De muziek, stemmen en geluidseffecten zijn de moeite van het vermelden waard. De kwaliteit ervan is bijzonder goed. Nergens gaan de geluiden het beeld overheersen, maar ze zorgen juist voor precies die atmosfeer die je op grond van de beelden zou verwachten. Vermeldenswaard is ook dat de muziek en stemmen tegelijkertijd gehoord kunnen worden zonder dat dit haperingen in het beeld veroorzaakt, iets wat bij andere CD-ROM games vaak wel het geval is.

STALEN ONDERGOED

Maar hoe komt het nou eigenlijk dat de menselijke hoofdrolspeler wakker is geworden als een cyborg? Dat kan ik wel vertellen want aan het begin van het spel wordt dat meteen duidelijk. Een volkje dat zich de Monditen noemt, is op de overblijfselen van een antieke beschaving gestuit. Technologisch was deze beschaving zeer ver gevorderd. Een gekke dokter die tevens de leider is van de Monditen, probeert de aangetroffen machines van de onbekende beschaving te misbruiken voor zijn eigen carrière. Evolutie gaat voor de Monditen namelijk niet snel genoeg. Zij willen en vinden dat de techniek superieur is aan de natuur. Ze hebben jou, de hoofdrolspeler, gekidnapped om eens flink te kunnen experimenteren met cybernetische organismes. Als gevolg hiervan ben je na een operatie wakker geworden als half mens half machine. Dat is allemaal tot daaraan toe en misschien was je ze er nog wel dankbaar voor geweest ook. Zelfs het feit dat de Monditen ook je vriendinnetje hebben ontvoerd, had je geaccepteerd kunnen hebben. Maar dat jij nu voor de rest van je leven een stalen onderbroek moet dragen, dat schreeuwt natuurlijk om wraak.





Koest cyberraptor.

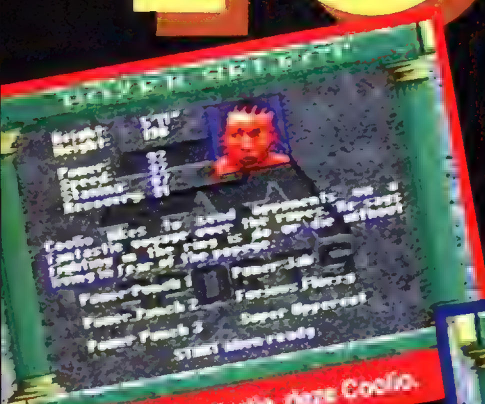


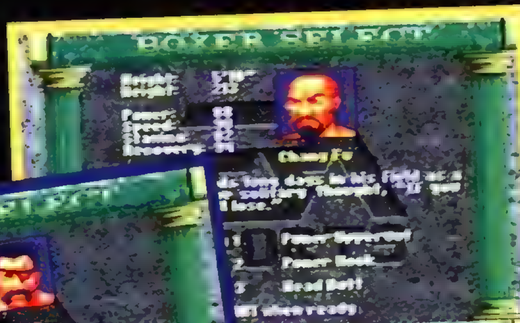
M'n arm terug en snel een beetje!



Ook cyborgs bloeden rood.

TOUGHMA

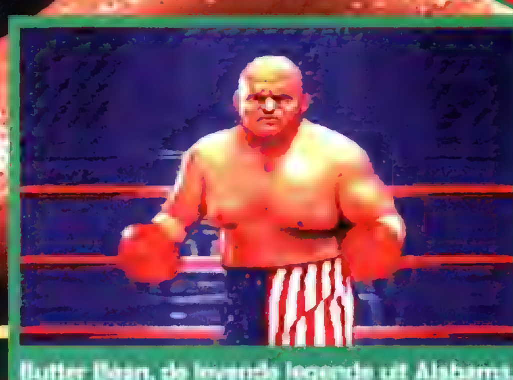

Een echt straatvechtertje, deze Coolio.

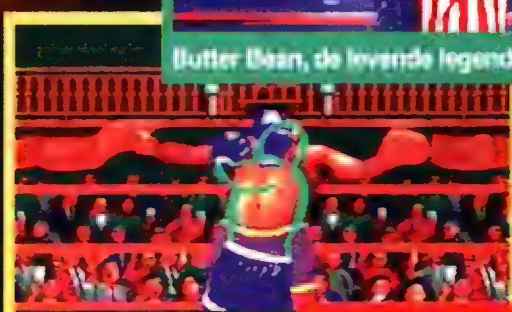

De gespierde Chang Fu.


De beroeps-terrorist Habib.


Booyah is groot, sterk en gemeen.

Toughman Contest is niet voor watjes. Het is de meest heldhaftige en vooral meest harde boksmatch in de geschiedenis van onze ronde aardkloot.


Butter Bean, de levende legende uit Alabama.


Een lelijke uppercut.


Wat zou de bokssport zijn zonder halfnaakde vrouwen.

THREE WAYS TO VICTORY

Vierentwintig boksers uit alle windhoeken dingen mee naar de kroon en zullen elkaar in vijf verschillende boksringen treffen. Slechts één kan de winnaar zijn. Keihard knokken is dé manier om door te stomen naar de top.

In tegenstelling tot andere boksspellen heb je om dit doel te bereiken, de beschikking over veertien power-moves. Een match bestaat uit drie ronden van drie minuten waarin het slachtwerk moet plaatsvinden. Als je uiteindelijk de hoogst gekwalificeerde bokser in de contest verslagen hebt, ben je regionaal kampioen. Een grappige titel maar nou niet bepaald de kroon op je werk. Er is tenslotte nog de Toughman World Championship. Met je lokale top-titel in de achterzak begin je dan aan het echte werk.

In deze league is geen tijd voor twijfel of loze punches. Hier moet gebeukt en afgeweerd worden want anders kun je je tanden uit het canvas plukken. Mocht je in het bezit zijn van vrienden dan is er ook nog de mogelijkheid om met maximaal zeven andere 'wanna be boksers' een toernament aan te gaan.

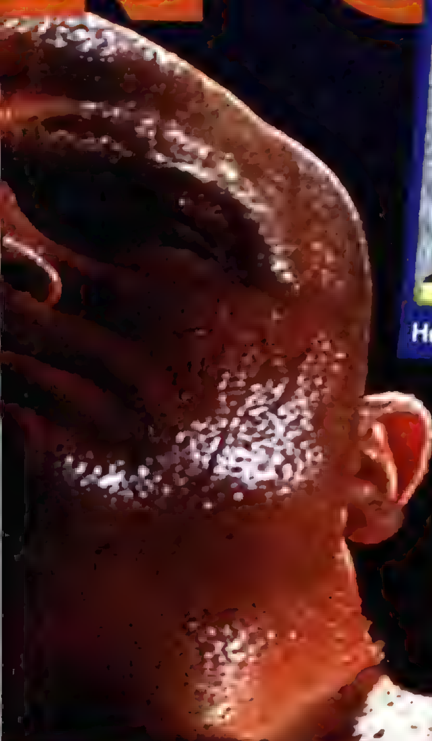
Coolio Loc

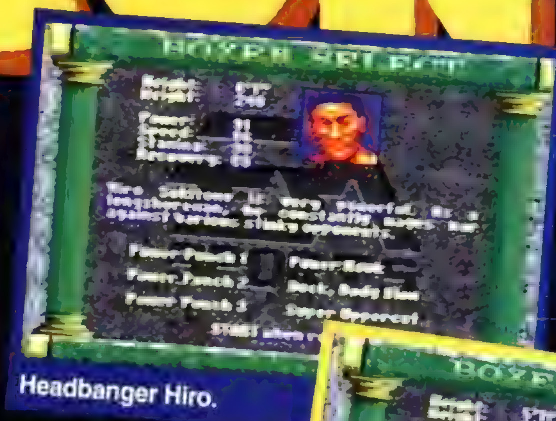
De treffende gelijkenis die deze bokser heeft met de Amerikaanse rapper Coolio is geen toeval. Sterker nog 't-issum. De vechtstijl van Coolio is zo 'street' als maar mogelijk is. Vuil vechten, sterk in de aanval, zwakker in het incasseren en een nihil uithoudingsvermogen. Een peuleschilletje? Forget it!

Butter Bean

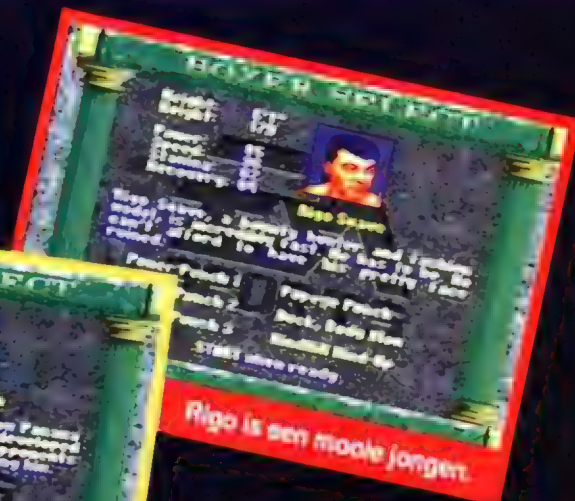
De levende legende uit Alabama. Een boom van een vent en al jaren de bekendste vechtersbaas uit de Toughman Contest. In de 65 wedstrijden die hij tot op heden gevochten heeft, won hij er 45 door middel van K.O. en verloor hij er nul. De beste man is tweevoudig regionaal kampioen en haalde even zo veel keer de finale van de Toughman wereldkampioenschappen.

N CONTEST




Headbanger Hiro.


De grimmige Mexicaan Diego Garcia.


Rigo is een mooie jongen.

Favorite Fighters

Hiro Sokitome
Een man die in Azië bekend staat als de headbanger. Een bijnaam die hij dankt aan de dubbele hoofdhoek die hij regelmatig richting jouw schedel lanceert. Blokken is niet echt Hiro's sterkste kant. Waarom zou hij? Hij heeft het incasseringsvermogen van een olifant.

Jafbar el Habib
Een beroeps-terrorist voor wie de Toughman Contest een grappig tijdverdrijf is. Zijn kennis van de bokssport is minimaal en het woord genade kent hij al helemaal niet. Jafbar heeft uppercuts die zo krachtig zijn dat ze de ozonlaag kunnen doorboren. Zijn enige zwakke punt is dat hij blind is aan zijn linkeroog en dus die kant van zijn lichaam moeilijk kan dekken.

Rigo Suave
Deze mooie jongen smeert zich voor iedere match van top tot teen in met een sterk geparfumeerde bodylotion. Dit enerzijds om zijn eigen zweetlucht te camoufleren en anderzijds om zijn tegenstander te bedwelmen. Aangezien Rigo erg gesteld is op zijn mooie gezichtje is blokken zijn sterkste kant. Maar onderschat zijn stoten niet.

Chang Fu
Het macho-gedrag van de andere Toughman Contestents hangt hem zo de keel uit dat Chang Fu besloten heeft om die houding middels grof geweld de kop in te drukken. Een job die deze boer/filosoof op het gespierde lijf geschreven is.

Benny Booyah
Er zijn twee manieren om de confrontatie met meneer Booyah te overleven; omkopen of overgeven. Gewoon winnen is niet echt een optie. Booyah is groot, sterk en een rasechte klootzak. Als je lef hebt en je durft zo dicht bij hem te staan dat zijn okselharen je neus kietelen, heb je misschien een piepklein kansje om er een stootje door te krijgen.

Diego Garcia
Deze grimmige verschijning is afkomstig uit de ghetto's van Mexico-stad. Diego geeft niet zo veel om verdediging, hij heeft een groot incasseringsvermogen en een nog grotere slagvaardigheid. Beschouw het als een gegeven dat je van hem verliest, dan kan het alleen nog maar meevallen.

Toughmen Contest onderscheidt zich van alle andere boksspellen door de grote hoeveelheid verschillende moves. Je hebt maar liefst veertien verschillende attacks tot je beschikking. Ook het aantal boksers is aanzienlijk groter dan bij elk ander spel. Wat ik een nadeel vind aan dit spel is dat je jezelf niet ziet. Je bent een doorzichtig silhouet en dat vermindert het inlevingsvermogen aanzienlijk. We blijven wachten op het definitieve bokspel.

KEES





RAPPORT

GRAPHICS	85
GELUID	70
ORIGINALITEIT	85
SPEELBAARHEID	65

- ▲ Veertien power-moves
- ▲ Vierentwintig boksers
- ▲ Hard tegen hard
- ▼ Je bent zelf doorzichtig

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- Bfr .ca. 2700
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

8

P R E V I E W

THE OOZE

Kan je je nog herinneren, dat je etterige buurjongetje opeens met een potje groen slijm kwam aanzetten? Hij liet je schrikken, dus jij liet het hem opeten. Dat waren nog eens tijden. Tegenwoordig zit dat slijm niet meer in een potje maar in een cartridge, in de vorm van 'The Ooze'.





Eat this sucker!

GROEN SLIJM

Groen slijm heeft de mens altijd al de stuipen op het lijf gejaagd. Kijk maar eens een handjevol splatter-films en je ziet dat er niet op een emmertje meer of minder wordt gekeken. Vooral als het slijm leeft en eigenlijk ontstaan is door menselijk handelen is het hek van de dam.
Vroeger lag er als je sliep een beest onder je bed, tegenwoordig druipt er groen slijm van je plafond. Dat slijm heet 'The Ooze' en je kunt het bedienen met je joypad. In het midden ervan drijft een doodshoofd, dat stukjes slijm kan spugen naar je tegenstanders of delen van zijn 'lichaam' uitstrekt om ze zo als het ware op te slokken. Het is wel een beetje moeilijk richten, maar als je je vijand eenmaal te grazen hebt genomen, hoor je de Ooze voldaan een boertje laten. Op naar de volgende vijand!

NIKS GEEN DRAMA

Eigenlijk een heel origineel idee, al is het wel even wennen om een plasje slijm te besturen, dat eigenlijk geen voor- of achterkant heeft.
Je hoopt natuurlijk dat je flink veel leed kan veroorzaken bij onschuldige huisvrouwen met bange kindjes of paniek stichten op schoolpleinen, maar dat valt mooi tegen. Onze Ooze zit eigenlijk zelf flink in de problemen. Hij wordt aangevallen door schietende robots, lastige ratten en molletjes die onder de grond aan komen zetten en het op z'n slijm hebben gemunt.
Niks geen omaatje de stuipen op het lijf jagen... Nee, we moeten redden wat er te redden valt.



Vast in het doolhof.



Hoe bedien je dit?

BONUSPUNTEN

Onderweg raak je veel van je slijm kwijt. Dat is niet de bedoeling, want zonder slijm, geen Ooze. Gelukkig vind je onderweg bonuspunten die extra leven geven, je slijm aanvullen of speciale krachten bevatten. Deze kun je bijvoorbeeld gebruiken om extra snelheid te krijgen, waardoor je flinke stukken van het parcours gewoon door raced zonder je over tegenstanders druk te hoeven maken.
Het parcours is in feite een gigantische doolhof, waar geen touw aan vast te knopen is. Veel wegen zijn geblokkeerd, waardoor je terug moet gaan om schakelaartjes om te zetten die de weg weer vrijmaken. Als er nog maar weinig van je over is en de vijanden je op je hielen zitten, kan je rekenen op het echte zweterige-handjes-werk.



Kill, kill, kill!

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	6°

- ▲ Groen slijm is cool
- ▲ Te gekke animaties
- ▼ Niet genoeg drama
- ▼ Matige besturing

MEGADRIVE
Prijs: NNB
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

7³

The Ooze is wel een aardig spel. Het idee is leuk, net als de graphics en het geluid. De grote tegenvaller is natuurlijk dat er op je wordt gejaagd, terwijl jij eigenlijk degene bent die enge dingen zou moeten doen. Het klopt gewoon niet helemaal. Daar komt bij dat de besturing niet echt lekker loopt en je ook te gemakkelijk het loodje legt.

ANDREAS



COMIX ZONE

In Juli of Augustus komt Comix Zone uit, een nieuw spel voor de MegaDrive, waarin de oude vertrouwde beat'm-up wordt gecombineerd met een spannend adventure dat zich in een stripverhaal afspeelt. Ik had het geluk een testversie te kunnen spelen die alvast een tipje van de sluier oplichtte.

OUR HERO!

De hoofdpersoon van deze game heet Sketch Turner, een toffe gast die de problemen in Newer York City gaat oplossen. Dat gebeurt in de vorm van een comic.
Sketch is een soort super-held en jij slaat hem van plaatje tot plaatje en van het ene avontuur in het andere. Onderweg kom je handige items tegen die je mee moet nemen en krijg je hulp van het huisdiertje van Sketch 'Roadkill', een soort wezeltje.

VERSLAAFD AAN KLAPPEN

In het begin krijg je instructies van generaal Alissa Cyan, een aantrekkelijke dame, die handige tips voor onderweg geeft. Zij en Sketch zouden volgens mij een goed paar vormen.
Dan begint de aktie, die helaas een beetje tegenvalt. Je springt van het eerste plaatje in het tweede, naar de 'deceased district' en je moet het opnemen tegen Mortus.
Dit monster ziet er enger uit dan het is en een paar slagen later is het buiten westen gemept. Nu wordt het vervelend, want uit het niets komt er een hand tevoorschijn die hem weer terug tekent, en ja hoor, je mag hem nog eens gaan schoppen. Tot overmaat van ramp, komen we hem in het volgende plaatje weer tegen. Het lijkt wel alsof hij geen genoeg kan krijgen van onze vuisten.
En zo gaat dat van plaatje tot plaatje. Jammer genoeg heeft Sketch niet veel moves en zijn de tegenstanders allemaal in een handomdraai geveld. Beter hadden ze wat minder, maar wat moeilijkere tegenstanders in de game gezet, maar wie weet wordt daar nog aan gewerkt.

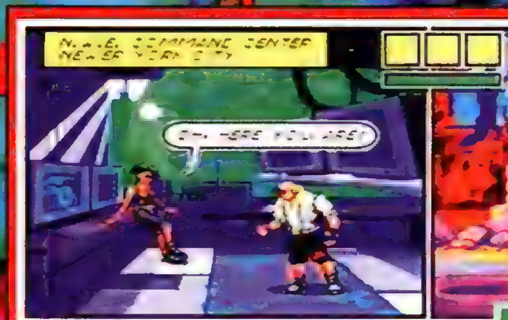

Azaron vergeten.

VOOR ELK WAT WILS...

De graphics van Comix Zone zijn mooi, heel mooi zelfs.
Het idee van de comic is goed gebruikt en af en toe moet je je letterlijk en figuurlijk door het wit tussen de plaatjes heen slaan, of van de ene kolom in de andere springen. Ook het geluid is goed, met vette rock als achtergrondmuziek.
Hoe lang of moeilijk het uiteindelijke avontuur is, is me nog een raadsel. De testcartridge liet me maar één pagina van de comic uitspelen, om daarna mijn scherm te vullen met onheilspellende nullen en enen.
Als er uiteindelijk een stuk of twintig, dertig pagina's te spelen zijn, is er zowel voor de vechter, als voor de avonturier een hoop lol aan te beleven.


Sesam open u.


Auch!


Ga d'r voor Sketch!

WATCH OUT SKETCH!

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	6°

- ▲ Leuk idee
- ▲ Mooie graphics
- ▼ Te makkelijke tegenstanders
- ▼ Weinig vechtmoves

Comix Zone zou een leuk spel kunnen worden als er nog eens flink aan de vechtscènes wordt gesleuteld. Met verbeterde gameplay en een hoop levels wordt het een spannend spel, waarbij vechtskills en tactiek op een originele manier gecombineerd worden. Afwachten dus, binnenkort hopelijk meer hierover. ANDREAS

MEGADRIVE
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200



8

THE FLIN


Heb je nog zin Fred?

Eerst had je de strips, toen de cartoons en daarna besloot men dat het tijd werd voor een speelfilm met echte acteurs. Ook al is de film al uit de bios en de rage geen rage gebleken, men heeft gelukkig toch besloten om het spel uit te brengen. So folks, meet the Flintstones!

PROBLEMEN

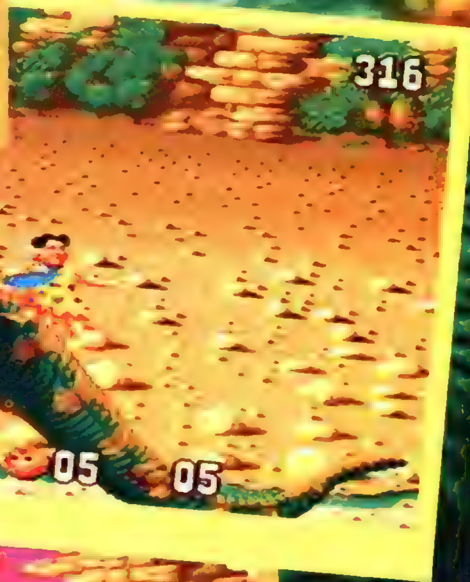
Fred Flintstone heeft een probleem, een nogal groot probleem. Een zekere Cliff Vanderclave heeft Pebbles en Bamm-Bamm gekidnapt. En of dat nog niet genoeg is, ook nog eens de rest van Fred's familie en kennissenkring. Nou is Fred de beroerdste niet dus besluit hij, enigszins verhit van woede, om er wat aan te doen. Op een holletje (tijd is namelijk nogal belangrijk) rent Fred door Bedrock en de omliggende jungle op zoek naar zijn dierbaren. Op zijn weg raakt Fred verzeilt in nogal wat moeilijkheden (had jij wat anders verwacht dan?).

FROG-BASEBALL

Het spel is onderverdeeld in vijf zones. Zone één is de steengroeve waar Fred werkt. Overal lopen nors kijkende Neanderthaler bouwvakkers rond die niets liever willen dan Fred's hoofd verbouwen. Ook springen er een hoop kikkers rond met datzelfde doel voor ogen. Fred gaat echter niet onvoorbereid op pad. Tot zijn uitrusting behoort een flinke knuppel (als je dacht dat Beavis en Butt-head frog-baseball hadden uitgevonden, dan heb je het mis). Onderweg kun je bowlingballen en stenen oprapen die je zeker nodig zult hebben. Als je maar hoog genoeg klimt dan kom je vanzelf een knop te-



Hellup!



Yabba dabba doo!



Gras-surfing.



Frog-baseball.





TSTONES

gen die ervoor zorgt dat een geheime trap in werking word gezet. Pas op dat je niet geplet wordt door de keien die van de helling worden geduwd door die gluiperige bouwvakkers. Aan het eind kom je, als alles goed gaat, Pebbles en Bamm-Bamm tegen.

HEET ONDER DE VOETEN

Zone twee voert je naar Bedrock waar je in Fred's auto kunt rond crossen. Zone drie laat je kennismaken met de jungle. Daar maken een hoop gorilla's je het leven zuur. Ook opgepast voor boobytraps die overal in de jungle geplaatst zijn. Uiteindelijk moet je je krachten meten met een sabeltandtijger.
Zone vier is een vulkaan en het is er nogal heet onder Fred's schoenloze voetjes. Deze vulkaan is nog zeer levend, maar dat kan je juist helpen om door de zone te komen. De laatste zone is die waar je Cliff Vanderclave tegenkomt en je kunt je voorstellen dat Fred hem wat te vertellen heeft (op z'n eigentijdse, primitieve manier natuurlijk).

FRED GOODMAN

Toen ik nog in de nachtdienst op Schiphol werkte, keek ik 's ochtends als ik thuis kwam altijd naar de Flintstonescartoons. Na een maand of wat kon ik mijzelf met een gerust hart een Flintstone-kenner noemen. Dus toen ik dit spel in handen kreeg, was ik nogal verbaasd om te zien dat Fred niet op Fred leek maar op John Goodman (je weet wel, die van Roseanne). Nou vraag ik je, wie was er nou eigenlijk eerder? De doos nog eens goed bekeken en wat bleek, dit spel komt voort uit de film en niet uit de cartoons. Best wel even wennen dus. Ondanks dit kleine minpuntje, moet ik zeggen dat het er allemaal zeer mooi en goed verzorgd uitziet. Ik moest wel heel sterk aan Donkey Kong Country denken en het speelt bijna net zo.

ALS EEN TREIN

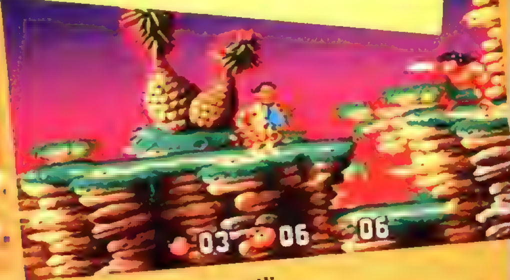
De gameplay is perfect! Het spel is zeer goed te spelen en alles werkt als een trein. De graphics zijn prachtig en er valt een hoop te doen. Omdat er maar één mode is, en die is hard, is dit zeker geen spel wat je zo even uitspeelt. Op zich prachtig maar vooral in het begin zou het wel leuk zijn als je even zou kunnen oefenen. Steeds als je dood gaat, sta je weer aan het begin en moet je weer door datzelfde stuk dat je ondertussen al kan dromen. Het enige voordeel van doodgaan is dat je alle stenen en bowlingballen die je hebt verzameld, mag houden en je weer de volledige tijdsduur hebt. Op een gegeven moment liet ik mezelf eerst een paar keer dood gaan zodat ik genoeg items had om makkelijker door een level te komen. Als je onderweg rotsblokken met je knuppel verpulvert, blijken daar allemaal items in te zitten zoals tijd en extra leven. Onderaan het scherm is Fred's hoofd te zien in energieke of minder energieke staat. Je kunt drie keer geraakt worden voordat het je echt een leven kost.

DODELIJKE FRISBEES

Zeer verraderlijk zijn de Neanderthaler met hun dodelijke frisbees. Deze kunnen van grote afstand geworpen worden en dus plotsklaps tegen je muil vliegen. Bij een vijand op grote afstand is hier maar één oplossing voor en dat is even de steenwerpknop ingedrukt te houden waardoor je de steen extra ver kan gooien. Wees trouwens zuinig op je stenen aangezien je die nodig hebt om over bepaalde afgronden te komen. Aan de andere kant van zo'n afgrond ligt namelijk een voorhistorisch beest te pitten. Zodra hij een steen op z'n kop krijgt, begint ie te rennen en zet daardoor een geheime brug in werking. Heb je op zo'n moment geen steen meer dan kun je het verder wel shaken.



Prehistorische lift.



Dodelijke frisbee-partij.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Gameplay
- ▲ Uitdagend
- ▲ Perfect beeld
- ▼ John Goodman is geen Fred

SNES
Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2880
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Game World
Tel. 010-4369350

8⁸

Dit spel heeft me behoorlijk wat uurtjes nachtrust gekost. Niet alleen omdat ik vooral 's nachts aan het spelen was maar ook omdat ik soms gillend wakker werd van op me af denderende rotsblokken en gevaarlijk kijkende sabeltandtijgers. Dit is een perfect spel als je er van houdt om een hoop te zoeken en te proberen. Ik zou er nog veel meer over kunnen vertellen, maar zoek het zelf maar uit. Just YABBA-DABBA-DOO it.
BAS



Renegade

De space-sim Renegade is afgeleid van een bordspel van Fasa getiteld Renegade Legion: Interceptor. Fasa is hetzelfde bedrijf dat eerder Shadowrun maakte, een cyberpunk role playing game waarvan een succesvolle console-versie werd gemaakt.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

+ Fraaie ruimtevaartuigen
+ Strakke bediening
- Veel crashes
- Onzinnig verhaal

PC CD ROM
Prijs: ƒ99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, 15-90 Mb schijfruimte, SVGA, muis, single speed CD-ROM speler, joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Mindscape / SSI
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

6⁸

VASTLOPER

Na een geluidloos intro schreeuwt een nare vent genaamd Mother dat ie m'n baas is en dat ik in aktie moet komen. Snel vlieg ik de ruimte in en ... crash! Plotseling zit ik in de bizarre wereld van SM-DOS. Een krachtige reboot brengt me enige vloeken later terug in het spel. In de verte naderen de eerste tegenstanders, maar voordat ik m'n laserwapens en raketten kan afvuren, loopt de boel hopeloos vast. Noodgedwongen geef ik het gehate Ctrl-Alt-Del commando en doe een derde poging de ruimte in te komen en te blijven.

TERUG NAAR DE DOOD

Ondertussen lees ik dat de speler van Renegade een space-militair is die wegens eigenwijs gedrag werd verbannen naar een uithoek van de ruimte. Op deze plaats, Jacob's Star, zal hij geëvalueerd worden. Als hij goed z'n best doet, mag hij misschien terug naar de [illegible] om daar z'n eigen squadron de dood in te [illegible]. Renegade speelt zich namelijk af in een universum waar het voortdurend oorlog is. Mmmm, klinkt bekend, ons zonnestelsel misschien?

STIL IN DE RUIMTE

Nadat ik weer op koers lig, volgt een flitsend ruimtegevecht, al krijg ik absoluut niet de illusie dat ik vlieg. Het lijkt er meer op dat ik stil hang, terwijl de ruimte keihard beweegt. Hetzelfde gevoel van stilstand dringt zich op als ik m'n ruimteschip van de buitenkant bekijk: ik hang stil terwijl de ruimte vliegt. Nu weet ik wel dat alles relatief is, maar dit is overdreven.

Weer een crash, maar deze keer bots ik tegen een vijandelijk ruimteschip. Gelukkig zit er standaard een god mode met onbeperkte ammo in het spel, dus niets aan de hand. Vrolijk schiet ik de tegenstander alsnog uit de ruimte. Tien tegenstanders later schakel ik de god mode uit, want als goddelijke piloot is het niet mogelijk een [illegible] helemaal af te [illegible]. Wie verder wil komen zal zich kwetsbaar moeten opstellen.

DOS, THE FINAL FRONTIER

Renegade is een space-sim die wel het [illegible] Wing Commander. Het verhaal van Renegade maakt echter veel minder indruk. Het is een stuk onzinniger en dient er alleen toe om je met een smoesje de ruimte in te lokken. Afgezien van de vele crashes en de illusie van stilstand is het wel een prima ruimte. Overal is wel wat te zien of te doen en met behulp van de driedimensionale radar is het eenvoudig om vriend en vijand te zoeken en van elkaar te onderscheiden. Alleen jammer dat de andere ruimte [illegible] in beeld komt: het [illegible] versie van Microsoft DOS.


Jawel, dat ben jij.


De cockpit met driedimensionale radar.


Ruimtetweeling in de bocht.

De mooie graphics en de snelle aktie zijn niet voldoende om het ongenoegen weg te nemen over het slappe verhaaltje. Voeg daarbij de vele systeemcrashes en het effect dat het ruimteschip stilhangt in een bewegende ruimte en je begrijpt dat het verstandiger is om deze vorm van space-dienstplicht voorlopig te weigeren.
BEN



USS TICONDEROGA

Bij de Marine gaan en wat van de wereld zien? Niet als je aanmonstert bij de USS Ticonderoga, een der heftigste oorlogsschepen die er bestaan. Voor wie hier werkt, bestaat de wereld vooral uit een verzameling beeldschermen.

USS ZUINIG

Toen leden van de Amerikaanse regering beseften hoe groot en duur de USS Ticonderoga zou worden, schrokken ze behoorlijk. Velen vroegen zich af of de bouw ervan wel zo noodzakelijk was in deze tijd waarin het communisme uiteenviel en bezuinigingen aan de orde van de dag waren. Pas toen de Ticonderoga met groot succes werd ingezet tijdens de Golfoorlog stopten de protesten.

ALLEEN OP DE ZEE

Wie de simulatie van dit reusachtige schip op zijn PC heeft geïnstalleerd, zal verbaasd zijn over het geringe aantal vertrekken dat de Ticonderoga plotseling blijkt te hebben. Alleen de hoogst noodzakelijke onderdelen van het schip zijn bewaard gebleven.
Dit wordt begrijpelijk als blijkt dat de speler een soort multi-functionele kapitein is die in z'n eentje het complete schip kan besturen. Let wel, kan besturen, niet moet besturen. Al vrij snel vereist de strijd die gevoerd moet worden zo veel aandacht dat het vrijwel onmogelijk is om dit allemaal door één persoon te laten doen. Daar heeft de kapitein dan ook z'n personeel voor, dat zich uitsluitend via een intercom manifesteert maar gelukkig wel uiterst capabel is. In het heetst van de strijd hoeft de kapitein vaak alleen maar bevestigend te antwoorden op de vraag of er geschoten mag worden en dan schiet de bemanning nog raak ook.

BEELDSCHERMSTRIJD

Zoals ik al zei, bestaat de wereld voor iemand aan boord van de Ticonderoga voornamelijk uit een groot aantal beeldschermen. Er is wel een brug van waaruit de kapitein naar de zee kan turen, maar meestal zal de kapitein voor een beeldscherm moeten plaatsnemen om van daaruit zijn bevelen te geven. Ticonderoga lijkt daarom meer op een strategiespel dan op bijvoorbeeld een flightsim waarin de speler vooral moet vertrouwen op z'n vaardigheid met joystick en/of roerpedalen. De kapitein van de Ticonderoga is voornamelijk bezig met knoppen indrukken en schuiven en klikken met de noodzakelijke muis. De resultaten van de beeldschermakties maken het er visueel niet veel beter op: die zijn te zien in een klein hoekje van het scherm en geven nauwelijks het gevoel dat hier een oorlog aan de gang is.

SAAIE OORLOG

Hoewel de Ticonderoga echt bestaat zijn alle bijbehorende oorlogssituaties gefingeerd. Er zijn drie mogelijke strijdperken: in de Noordatlantische Oceaan tegen Rusland, in de Perzische Golf tegen Iran en in de Japanse Zee tegen Noord-Korea. De strijd wordt gevoerd met militair materieel dat weer wel op de werkelijkheid is gebaseerd maar daarvan zie je weinig meer dan puntjes op een radarscherm. Wie had gedacht dat oorlog zo'n saai schouwspel kan zijn?



Yes, my captain.

Hoewel Ticonderoga een realistische sim schijnt te zijn, stelt het visueel allemaal niet veel voor. Vrijwel alles moet je doen met beeldschermen waarop de stand van zaken schematisch wordt weergegeven. Niet geschikt voor aktieliefhebbers dus maar wel voor de strategen onder ons.

GEN



RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	7,0

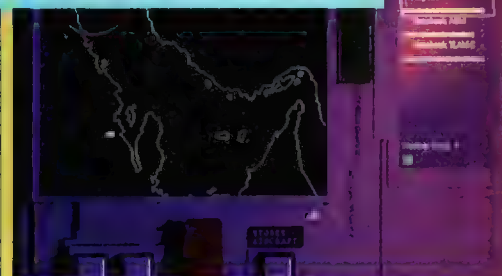
- ▲ Veel te doen
- ▲ Intelligente bemanning
- ▼ Visueel saai
- ▼ Weinig originele scenario's

Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2160
Systeemeisen: 486 DX, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, double speed CD-ROM speler, SVGA, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Mindscape
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

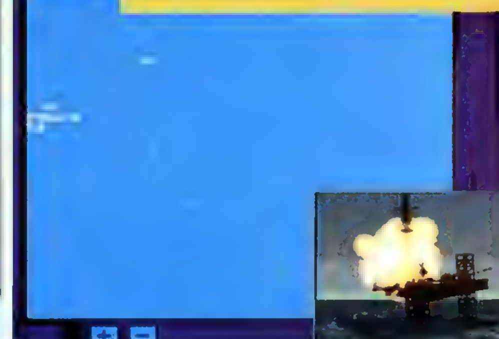
7



Het heiligste der heiligdommen: de brug.



Niet 'n landkaart, maar 'n oppervlakte-aanvalsscherm.



Kan die aktie nog kleiner?

WORLD HEROES 2

Zit je broertje weer achter jouw Mortal Kombat? Zeggen je ouders dat je hem ook eens een keertje moet laten spelen? Dan heb ik hier [illegible] voor jou en je broertje. Je [illegible] Boy en start World heroes [illegible] 2. Dit spel lijkt in veel opzichten op Mortal Kombat maar dan voor de wat jongeren onder ons.

SO WHAT'S NEW?

Je kunt beginnen met de training maar om heel eerlijk te zijn zie ik niet wat je nou aan het trainen bent aangezien je net zo hard in elkaar gemept wordt als in het tournament. In het tournament is het de bedoeling om vier sets van drie gevechten te doorstaan. Het is 'best out of three' dus twee van de drie gevechten winnen is genoeg om door te gaan naar de volgende ronde. Uiteindelijk kom je tegenover een piraat te staan die je voor het gevecht vertelt dat je geen schijn van kans maakt. So, what else is new. Het is ook mogelijk om één tegen één te vechten en dan mag je zelf uitmaken wie je van je nogal onduidelijke Game Boy scherm mag slaan.

SLECHT ZICHT

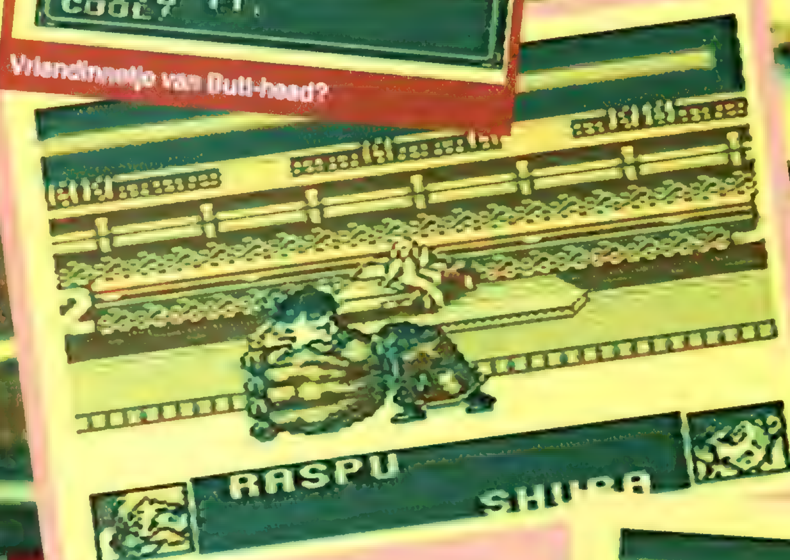
Het grote probleem van de Game Boy is en blijft het slechte zicht. Dit maakt voor spelletjes met simpele graphics niet zoveel uit (zoals bijv. Tetris). Maar zodra de graphics wat gecompliceerder worden is het erg klein en daardoor onduidelijk wat voor moves je nou eigenlijk hebt. Dit is voor de gameplay niet bevorderlijk maar dat mag de pret niet drukken als je stiekem aan het spelen bent. En je broertje vind het helemaal niet erg.

MANGA?

Voorzover je het kan zien op je scherm is er duidelijk aandacht besteed aan de graphics. De characters zijn helemaal in de stijl van de Japanse anime, hier voornamelijk bekent door de Manga films. Je kunt uit maar liefst zestien verschillende characters kiezen en uiteraard hebben ze allemaal hun eigen specialiteit. Mijn absolute favoriet is de Mudman aangezien hij bij een geslaagde stoot een dansje opvoert en boven op de tegenstander kan springen om zijn of haar hoofd te bewerken. Verder kan hij zijn masker als schild gebruiken. Pas wel op voor Raspu aangezien deze tovenaar een zeer grote hand om je strot klemt en nog allerlei andere trucs uit zijn toverboek haalt.



Vriendinnetje van Butt-head?



Hebbes!

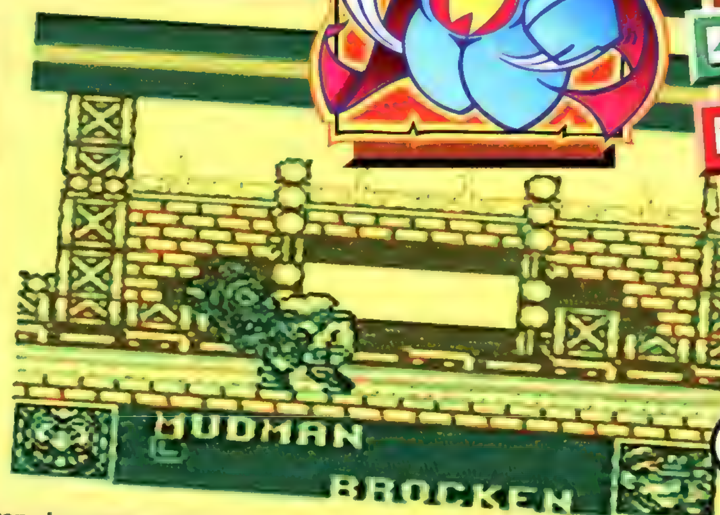


One day I'll fly away.

Al met al helemaal geen slecht Game Boy spel, misschien niet erg origineel maar zeker de moeite waard om in je verzameling te hebben al was het alleen maar om ervoor te zorgen dat je familie je niet lastig valt. Het ontbreken van wegspattend bloed en ingewanden moet je maar voor lief nemen of gewoon je eigen fantasie gebruiken.

RAS





Even z'n petje rechtzetten.

RAPPORT

GRAPHICS	8.0
GELUID	6.5
ORIGINALITEIT	6.0
SPEELBAARHEID	8.5

▲ Game Boy altijd handig
▲ Aandacht besteed aan graphics
▲ Mortal Kombat voor kids
▼ Voor kids dus

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Takana
Distributeur: Ludi Games
Tel. 00-3227352363

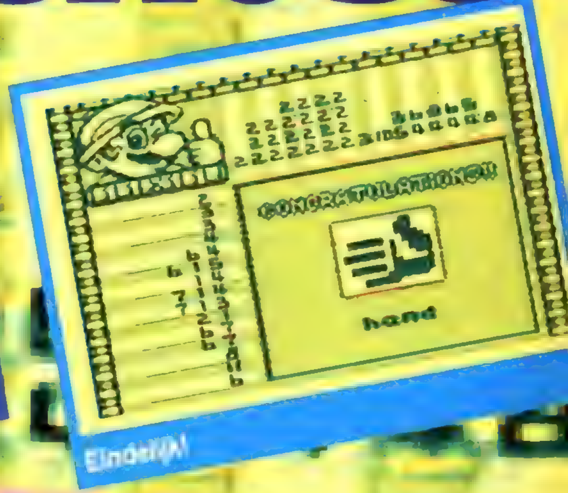
7.3

MARIO'S PICROSS

In Mario's Picross kom je Mario zelf nauwelijks tegen. Zijn inbreng beperkt zich tot irritant gegluur naar de verrichtingen van de speler. Het liefst zou je hem met een venijnige tik van je vinger van het scherm afvegen maar helaas, zo interactief is de Game Boy nog niet...



Ik heb Mario diep teleurgesteld.



Eindelijk!

GESPLETEN MARIO

Ik wil het even hebben over de gespletenheid van de persoon Mario. Enerzijds is hij een woeste bruut zonder mededogen en anderzijds werpt hij zich op als een zorgzaam vaderfiguur die model moet staan voor de gehele mensheid. Een botsing van persoonlijkheden zou je zo zeggen. Het is gewoon vreemd dat hij het ene moment met zijn schoenmaat 47 de schedel verbrijzeld van een tegenstander en het andere moment de innemende gastheer is van een leerzaam spel als Picross.

PICROSS?

Wat is Picross? Ik had er in eerste instantie geen idee van. Om eerlijk te zeggen dacht ik dat ik te maken had met een of ander race spel. Voorbereid op flink wat gescheur met bolides zette ik de spanning op mijn GB. Op het scherm verscheen Mario met zijn grote gok die uitdagend naar mij knipoogde. Nog niks aan de hand. A-knop. 'How to play', hmm, het zou toch duidelijk moeten zijn hoe je een rally rijdt, of niet. Toch maar even proberen. Blijkt Picross helemaal geen racespel te zijn maar een spel voor kinderen in de kleuterleeftijd die bezig zijn met de ontwikkeling van hun gezichtsvermogen.

225 HOKJES

In Picross is het de bedoeling om zo snel mogelijk, binnen een dikke twintig minuten, een beeltenis tevoorschijn te beitelen. Hoe bedoel u? In een vierkant is een afbeelding afgedekt door steen. Dit vierkant is verdeeld in (15x15) 225 hokjes die een voor een weggebeiteld moeten worden. Op deze manier komt na een hoop geduld en inspanning dan eindelijk het verborgen plaatje vrij.

LOGISCH REDENEREN

Het klinkt simpel allemaal, maar Mario zou Mario niet zijn als hij in dit spel niet flink wat hindernissen had geplaatst. Bij ieder weggehakt blokje waar niets onder zit worden 2, 4, 6 of 8 minuten van de tijd afgetrokken. Na drie miskleunen zou je in principe weer opnieuw kunnen beginnen.

Maar er zijn ook aanwijzingen. Aan ieder kant staan cijfers die aangeven hoeveel hokjes er in een rij en in welke volgorde moeten worden weggebeiteld. Wie eenmaal een begin heeft gemaakt, kan met logisch redeneren een heel eind komen.


Een telefoon ofzo.

Voor de allerjongste gamers (tot 8 jaar?) is Picross een leerzaam spel. De speler wordt door dit spel uitgedaagd om logisch na te denken want alleen zo kunnen de 64 afbeeldingen bevrijd worden van de dikke laag kalk en cement waaronder ze al jaren liggen begraven. De afbeeldingen zijn de lolligheid ten top maar de grafische mogelijkheden van 225 pixels zijn natuurlijk zeer beperkt.

THOMAS




Een ster ofzo.


Een Game Boy ofzo.

RAPPORT

GRAPHICS	6^{9}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	7^{9}
SPEELBAARHEID	8^{4}

- ▲ Erg leerzaam
- ▼ Weinig aktie natuurlijk
- ▼ Mario?

GAME BOY
Prijs: ƒ 69,- Bfr. ca. 1240
Fabrikant: APE inc.
Distributeur: Nintendo
Tel. 03402-51353

7^{8}

PAC-IN-TIME

Ik heb getuige mogen zijn van de worsteling van Bjørn met Pac-in-Time in de vorige PU. Het waren uren van ergernis, treurigheid en agressiviteit. Toen ik dan ook de Game Boy-versie van Pac-in-Time toegeschoven kreeg, werd het mij even benauwd. Zou ik dezelfde martelgang moeten ondergaan als Bjørn?

PAC-SEX

Pac-in-Time laat de andere kant zien van Pacman. Iedereen kent hem als de jonge, onverschrokken veelvraat die sinds 1975 het leven van de constant op zijn hielen zittende spoken zuurmaakte. Maar Pacman werd wat ouder en de natuur begon te roepen: wat zou het toch leuk zijn om een gezin te stichten. Op zoek dus naar een lieftallig vruchtbaar Pacvrouwtje. Na een aantal maanden van afspraakjes, geflirt en sex voor het huwelijk was het dan eindelijk raak. Pacman ging trouwen en betrok een huisje in Pactown. Niet lang daarna was het eerste Packind in aantocht, snel gevolgd door een tweede. Het geluk voor Pacman kon niet op. Totdat de Ghost Witch uit Pacman's verleden weer in zijn leven komt.

BACK-IN-TIME

Deze Heks is nog steeds verbolgen over de vernederingen die Pacman haar in zijn jonge jaren heeft aangedaan en met haar magie stuurt ze de gelukkige Pacman naar zijn gevaarlijke verleden. Op deze manier denkt zij Pacman voor eens en voor altijd te kunnen vernietigen. Dat zij met deze aktie een gezin uit elkaar rukt interesseert haar geen reet, zo zijn slechte heksen nu eenmaal. Haar toverkunsten sturen Pacman terug naar 1975, naar een land waar het Ghost Monster Flunkies, Pacman het leven zuur wil maken. Zo begint het avontuur voor Pacman, twintig jaar terug in de tijd in een onbekend land.



Het blijven enge beesten die Schorpioenen.



Met gemak vreet Pacman door steen heen.



Ook in het water voelt Pac zich thuis.



Spiderman is er niks bij.

Run for your life!

DE TIJD-MACHINE

De enige manier voor Pacman om nog terug te kunnen keren naar 1995, is door het kasteel van de Ghost Witch te bereiken. Daar staat namelijk de enige tijdmachine in deze vervloekte streek. De laatste kans om weer herenigd te worden met zijn gezin! Pacman komt bij zijn positieven in een woestijn. Al snel blijkt dat hij een aantal van zijn oude gaven niet heeft verleerd. Hij blijkt nog steeds te beschikken over een goed stel tanden en stevige kaken. Met gemak vreet hij zich een weg door dikke lagen steen. Ook heeft hij een kanon waarmee hij zichlastige sujetten van het lijf kan houden en zo nu en dan vliegt hij als een heuse Spiderman aan een touwtje door de lucht. Het zal geen makkelijke opgave worden om terug te keren naar zijn gezin, maar niets en niemand zal hem kunnen stoppen. Kom niet aan zijn vrouw en kinderen, want dat maakt Pacman woest!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁹
GELUID	7⁸
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8³

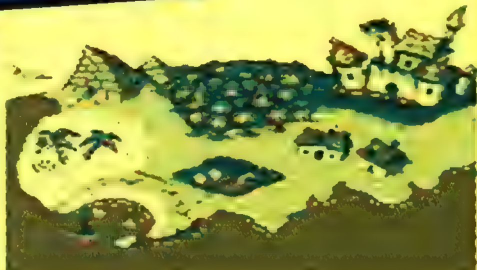
- ▲ Leuk verhaal
- ▲ Goed platformspel
- ▲ Bjørn, eat your hart out!

GAME BOY
Prijs: ƒ 69,- Bfr. ca. 1240
Fabrikant: Namco
Distributeur: Nintendo
Tel. 03402-51353

8

Voor Game Boy begrippen zijn de graphics erg goed en is de gameplay enerverend genoeg om de speler voor lange tijd te boeien. Een nieuwe fase in het leven van Pacman? Zeker voor wat betreft de games die onder zijn naam worden uitgebracht!
THOMAS





Het onbekende land in 1975.

R E V I E W

PAC-ATTACK

Game Boy & Mega Drive

De laatste weken ziet eindredacteur Ed overal kleine spoken op de redactie die door een klein geel wezentje worden verslonden. Echt waar zegt ie... en waarom zouden wij twijfelen aan de oprechtheid van deze nuchtere kerel. We kunnen niet anders dan concluderen dat Pacman bezig is met een niet te stuiten opmars.

HONGER

Pac-Attack werd in de eerste helft van 1994 al uitgebracht voor de SNES. Eindelijk mogen ook de MegaDrive en Game Boy bezitters proeven van de veelvraterij van Pacman. En hongerig dat onze gele vriend is! Ed kan je daar hele sappige verhalen over vertellen!

In Pac-Attack worden twee uiterst simpele maar zeer succesvolle spellen, Tetris en Pacman, samengesmeed tot één geheel. Als je zou uitgaan van een simpele optelsom dan zou Pac-Attack een spel moeten zijn waar alle Tetris en Pacman freaks spontaan een orgasme van krijgen. Jammer genoeg zit de wereld net even iets anders in elkaar: een hapje van het ene en een hapje van het andere leidt zelden tot een bevredigend resultaat.



Two-player-mode.



Spannend he?

VRETEN!

De MegaDrive en Game Boy versies zijn qua gameplay vrijwel identiek aan de SNES, alleen de Game Boy heeft geen 'two-player-mode'. Verder zijn er drie modes waaruit je kan kiezen: one-player, two-player(MegaDrive) en puzzel.

In de one- en two-player mode moet Pacman zoveel mogelijk spoken zien op te vreten om het speelveld zo groot mogelijk te houden. Deze monstertjes vinden het echter heerlijk om opgesloten te worden door de neervallende blokken waardoor Pacman met geen mogelijkheid meer zijn scherpe tanden in het spokenvlees kan zetten. Maar vrees niet. Ook deze spoken zijn niet altijd veilig. Een goedaardig elfje komt Pacman regelmatig te hulp om de onbereikbare spoken weer terug te sturen naar de geestenwereld waar ze thuishoren.

SPIJSVERTERING

De Puzzel-mode is een verhaal apart. Hier krijg je per stage maar een beperkt aantal Pacmannen tot je beschikking. Alleen door alle geesten op het scherm te vangen en op te vreten, kan het level afgerond worden. Houd hierbij in de gaten dat Pacman het liefst zijn spookjes diagonaal opvreet. Het zal wel te maken hebben met zijn spijsvertering en stoelgang.

RAPPORT (Game Boy)

GRAPHICS	7.8
GELUID	7.0
ORIGINALITEIT	3.4
SPEELBAARHEID	9.7

▲ Echt vakantie-spel

▼ Op de Game Boy hoort het echte Tetris

▼ Niet origineel

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1440
Fabrikant: Namco
Distributeur: USP
Tel. 03440-17044

7



De puzzelmode: alle spoken in één keer opvreten.



Het goede elfje heeft net huisgehouden.

Ik denk dat iedereen die Pacman en Tetris een warm hart toedraagt, deze Pac-Attack zal betitelen als een slap aftreksel. Maar wie Pac-Attack ziet als een op zichzelf staand spel, zal het zeker met veel plezier en erg lang kunnen spelen. Alleen blijft voor mij de Game Boy gereserveerd voor Tetris en zal dit nooit vervangen kunnen worden door Pac-Attack of wat dan ook. Een vooroordeel? Ach. Het zal wel aan mij liggen [illegible]

THOMAS



RAPPORT (MegaDrive)

GRAPHICS	7.7
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	3.4
SPEELBAARHEID	9.6

▲ Lang speelbaar

▲ Two Player Mode

▼ Origineel is het allerminst

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Namco
Distributeur: USP
Tel. 03440-17044

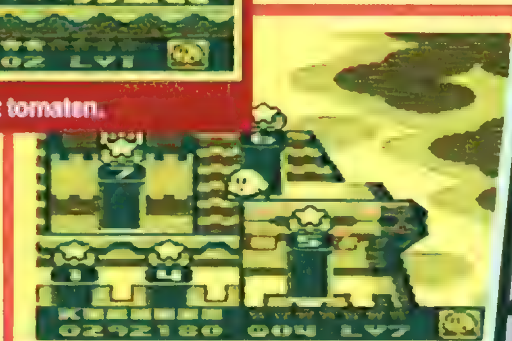
7.1

KIRBY'S DREAMLAND 2

Ja ja ja, daarrr is ie weer-rrr... Kirby kennen we zo langzamerhand wel, die kleine kruising van bowlingbal, kuikentje en ei. En voor iedereen die deel 1 heeft uitgespeeld, is hier het vervolg. Met hulp van onze grote vrienden bever, bosuil en goudvis, slaan we ons er wel weer een tweede keer doorheen. Ja toch?



Eindbaas boom spuugt tomaten.



Achter elk deurtje zit een verrassing.

DROMENLAND

Het land waar Kirby woont, heet Dreamland en daar is iedereen blij. Persoonlijk snap ik daar geen bal van, want er is altijd wel iets vervelends aan de hand. In vorige spellen was de droomfontijn stuk of moest Kirby een toverstaf gaan terugvinden. Nu is koning Dedede, de aanstichter van al het kwaad, er vandoor met alle sterren en zijn de nachten in Dreamland aardedonker geworden. Waarom stoten ze die etterige koning niet gewoon van de troon? Of maken ze hem niet een kopje kleiner? Dan hoeven wij die ellendige spelletjes ook niet meer te spelen.

OUWE KOEK

Elk level bestaat uit een aantal deuren. Achter die deuren moeten we gaan zoeken. Als Mario, sorry... Kirby een paar deuren verder is, ontmoet hij Yoshi, ehhhh... ik bedoel.. ontmoet hij een bever en samen trekken ze verder. Onderweg slurp je je tegenstanders gewoon op en spuug je ze weer uit. Op die manier kan je ook handige wapens oppikken, zoals paraplu's, lasers etc. Die heb je weer nodig om de eindbazen van elk level te verslaan.

SAAI, SAAI, SAAI

Aan het eind van elke level ontmoet je een eindbaas. Die moet dood, want dan kan je de zak openmaken waar je vrienden in gevangen worden gehouden. En dan op naar de volgende level. Dat klinkt saai, en dat klopt ook helemaal. Ik kan me goed voorstellen dat veel mensen het hebben gehad met deze spelletjes en geen zin meer hebben in zoveel priegelwerk en hoofdpijn. Van enige originaliteit is gewoonweg geen sprake. De graphics en het geluid zijn oké, de vijanden, obstakels en bonuslevels zijn oké, maar het is allemaal zo verschrikkelijk voorspelbaar. Dat het wel anders kan bewijst Kirby's Dream Course voor de SNES. Ga die maar eens spelen.

Mijn wens voor de toekomst heet Kirby's Fatal Dream Combat, waarin je met harde slagen en ijzersterke special moves, voor eens en voor altijd een eind maakt aan het bewind van koning Dedede. Dan kunnen alle inwoners van Dreamland rustig verder dromen en blijven wij verschoond van dit soort games.

ANDREAS



RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	1°
SPEELBAARHEID	4°

- Saai
- Eentonig
- Slaapverwekkend
- Langdradig

GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca 1425
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel. 03402-51353

4.8



Kirby kan vliegen...



En zwemmen...

En springen...

En het dak op!

KIRBY'S DREAM COURSE

Dit spel combineert elementen van midgetgolf, jeu de boule, biljart en bowling in een moddervet, grafisch goed uitgewerkt spel. Je staat op een zwevend eilandje en moet Kirby als een biljartbal over de dreamcourse heen stoten, hem effect meegeven en hopen dat het allemaal een beetje meezit. Saai? Nee, verslavend!


Verander in een mini-wervelwind.


Tactiek is alles.


Stuiter naar de overwinning.

KIRBY-JARTBAL

En je hoort, daar hebben we Kirby weer. Natuurlijk heeft boze koning Dedede weer flink roet in het eten gegooid. Dat wordt sterren verzamelen, maar daar zijn we wel aan gewend.
Er zijn acht levels met per level tien banen. Er staan obstakels zoals bomen, meertjes en regenwolken en vijanden, die elk een sterretje waard zijn.
Je gebruikt Kirby als een soort biljartbal om de vijanden te raken en de sterren terug te vinden. En dat allemaal in zo min mogelijk beurten en zonder van de baan af te vallen. Elke beurt kost je een tomaatje en als je mist, ben je er één kwijt. Als je raakt, krijg je een nieuwe. Als je alle levels hebt uitgespeeld, speel je mano à mano met koning Dedede zelf, maar voordat je daar aan toe bent, moet je flink wat skills gaan ontwikkelen.

VEEL MOGELIJKHEDEN

Met je joypad zoek je de baan uit die je Kirby wilt laten volgen. Je kan kiezen uit twee stoten. Eentje recht over de grond, de andere in een boogje door de lucht. Bij die laatste kan je Kirby top- of backspin meegeven waardoor hij (als hij landt) of wegschiet, of netjes terugkomt. Ook kan je allerlei speciale krachten verzamelen. Deze gebruik je nadat je hebt gestoten en laten je nog hoger springen, geven je een paraplutje voor een zachte landing of geven je de kracht alles onderweg te vernietigen. Daarnaast heb je verschillende soorten ondergrond. Sommige blokjes van het parcours draaien, of geven je een bepaald effect mee. Landt Kirby in een moertje, dan duurt het je wel een paar beurten voor je hem eruit hebt gekregen.

VERSLAAFD

Omdat de besturing zo uitgebreid is, is er in het begin geen touw aan vast te knopen. Heb je het eenmaal door, dan ben je al gauw verslaafd. Je kan Kirby's Dream Course ook met z'n tweeën spelen.
Je speelt dan tegen elkaar in hetzelfde veld en moet dan en om proberen het hoogst mogelijke aantal punten te halen. Soms duurt het iets te lang voordat je tegenstander zijn schot heeft ingezet, maar je kan elkaar van de baan gooien en dat maakt weer veel goed.

Geef Kirby een schop onder z'n kont en hij rolt over het parcours. Klinkt makkelijk, maar dat is het niet. Als je een beetje kaas hebt gegeten van biljarten, krijg je het wel door en kan je heel veel levels lang dit coole spel blijven spelen.

ANDREAS

RAPPORT

GRAPHICS	9^{0}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	9^{0}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ Veel tactiek nodig
- ▲ Veel levels
- ▲ Met z'n tweeën speelbaar
- ▼ Beetje moeilijke besturing

SNES
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca 2520
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Game World
Tel. 010-4369350

8^{8}


Probeer het gat te raken.



SUPER



Bij de meeste race-spelletjes moet de speler rondrijden in enorme bolides. Allemaal leuk en aardig, maar eigenlijk zijn die wagens veel te groot voor het gemiddelde beeldscherm. Je kunt dan natuurlijk een grotere monitor aanschaffen maar misschien is het makkelijker om een kleiner model racewagen te kiezen, een race-kart bijvoorbeeld.

KINDERSPEL

Doordat karts zo lekker klein zijn zou je kunnen denken dat ze eigenlijk zijn bedoeld voor kinderen. In de praktijk rijden er echter meestal volwassen mannen in. Daar is een goede reden voor: een beetje kart heeft wat motorvermogen betreft veel weg van een personenauto maar is veel gevaarlijker doordat de bestuurder nauwelijks beschermd wordt. Daarbij komt dat een echte kart niet bepaald goedkoop is: de aanschaf ervan vereist een volwassen inkomen.

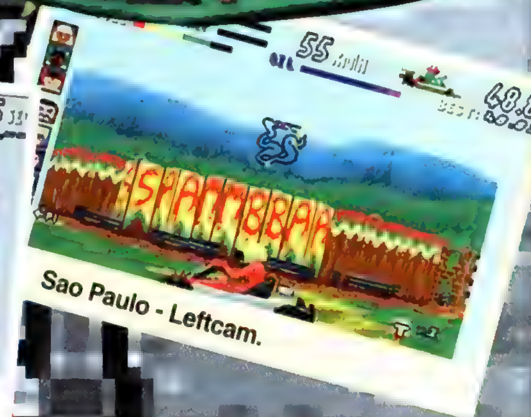
RACEN IN ROOD

Dankzij de digitale wonderen van deze wereld zijn bovengenoemde zaken geen reden meer om de volwassenen alle lol te laten hebben. SuperKarts kunnen door iedereen gereden worden, al was het maar omdat de bediening van een SuperKart heel eenvoudig is: het enige wat je moet doen is sturen, gas geven en remmen. In totaal zijn er zestien verschillende parcours in acht verschillende landen. De parcours zijn allemaal fantasieracebanen. Zo is de baan van het Indiase parcours versierd met tapijten, juwelen en kostbare vazen, die van Engeland zit onder de smog en die van Berlijn is zo communistisch rood dat het bijna pijn aan de ogen doet.

VR-KARTS

Aan elke race doen acht coureurs mee, waarvan de speler er een is. Die kan naar keuze alleen tegen zeven computergestuurde deelnemers racen, of tegen een menselijke tegenstander zodat er zes computergestuurde coureurs meedoen. SuperKarts kan ook over een IPX-compatible netwerk worden gespeeld, waaraan maximaal acht menselijke coureurs kunnen meedoen. Het spel heeft zelfs een Virtual Reality optie die het geschikt maakt om te spelen met de Forte VFX 1 VR-helm (al moet je dan wel over wat krachtiger hardware beschikken dan de 386 PC die je minimaal voor het spel nodig hebt).


Londen - ForwardVRcam.


Sao Paulo - Leftcam.


Moskou - LeftVRcam.

RACE-MUGGEN

De karts kunnen op drie verschillende manieren bestuurd worden: met het toetsenbord, met een joystick of gamepad en met een Thrustmaster joystick en voetpedalen. De karts reageren bij al deze mogelijkheden even strak en soepel, al is besturing met het toetsenbord, zoals bij elk racespel, de minst aantrekkelijke besturingswijze.
Wat het geluid betreft is bekend dat de meeste race-spelletjes klinken als een groot uitgevallen mug of in het beste geval als een op hol geslagen naaimachine. SuperKarts is hierop geen uitzondering maar het aardige is dat karts in het echt ook klinken als muggen dan wel naaimachines. Daardoor benadert het geluid van de SuperKarts de werkelijkheid zonder dat de makers daar extra moeite voor hoefden te doen.

KIJK-RIJDEN

Afgezien van de soepele besturing en de snelle beeldopbouw is SuperKarts op zich een vrij simpel en standaard race-spel. Het bijzondere zit hem vooral in de vele verschillende camerastandpunten die mogelijk zijn. Allereerst kun je bij een race tegen een menselijke tegenstander zelf bepalen hoe de split-screen eruit ziet: het scherm kan horizontaal of verticaal in tweeën gedeeld worden.
Tijdens het racen kun je de stand van zaken vanuit talloze posities bekijken. Je kunt de race bekijken vanuit de positie van de andere deelnemers. Elke racer kun je vervolgens vanuit alle mogelijke kanten volgen: van achteren, van voren en van opzij. Vanuit elk van deze standpunten kun je ook nog eens inzoomen en uitzoomen. Het is zelfs mogelijk om tijdens het rijden met de camera een rondje om de racer heen te draaien. Al deze cameramogelijkheden zorgen ervoor dat je een race als een film kunt bekijken.
Kwestie van een race beginnen, even geen aandacht schenken aan de kart die jij eigenlijk moet besturen en dan maar lekker met de camera's spelen.

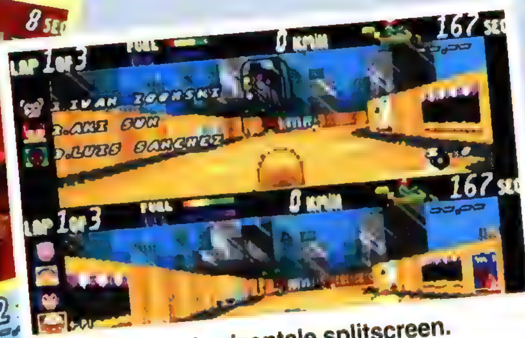
TILT!

Als laatste bijzondere optie is er een zogenaamde tilt-mogelijkheid. Hiermee kun je

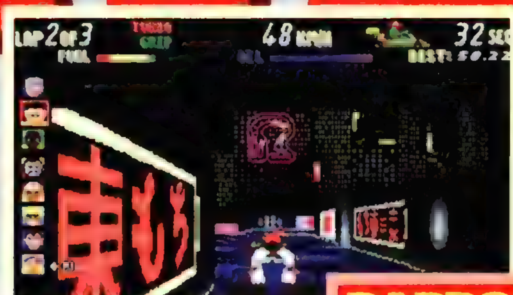
R E V I E W

KARTS


Berlijn - Chasecam.



Los Angeles - horizontale splitscreen.


Tokyo - Reversecam.



New Delhi - Chasecam.



Bij elk parcours krijg je 'n gratis tip.


Sidney - LeftVRcam.


Wat moet die vent toch met die vlag?

instellen hoever je hoofd in de bochten meebeweegt. Zodoende wordt het effect van de zwaartekracht gesimuleerd die je in het echt als gevolg van de snelheid te verduren zou krijgen. Dit klinkt overigens spectaculairder dan het in de beeldschermwerkelijkheid is. Zelfs bij topsnelheid wordt je hoofd maar een klein beetje opzij gedrukt. Daardoor zijn de bijbehorende tilt-effecten minimaal. Dit vond ik echter geen bezwaar; tijdens het racen is er al genoeg te zien. Verder wekt SuperKarts nergens de indruk realistisch te zijn, daarom maakt het niet zoveel uit als het enige onderdeel dat wel de werkelijkheid simuleert, geen zichtbare veranderingen tot gevolg heeft.

Een simpel maar zeer prettig speelbaar race-spelletje dat vooral door de vele mogelijke camerastandpunten een genot is om naar te kijken. Vind je het allemaal wat te makkelijk, probeer dan eens een parcours uit te rijden terwijl je jezelf van opzij of van voren ziet. Zeker weten dat je heel wat [illegible] hebt [illegible] voordat je een race op die manier hebt gewonnen.

[illegible]

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

▲ Strakke besturing
▲ Veel camera-standpunten
▲ Fraaie parcours
▼ Misschien te makkelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca 2520
Systeemeisen: minimaal 386 DX 20, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, VGA, single speed CD-ROM speler. Joypad/joystick en geluidskaart aanbevolen. Ondersteuning Forte VFX 1 VR.
Fabrikant: Manic Media
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

8



REVIEW

FIFA SOCCER

Van de speeltuintjes in Amsterdam Oost tot de grasperkjes in de Haagse Schilderswijk wordt er getraind door toekomstige Bergkampjes en Blindjes. Niet voor iedereen is een toekomst weggelegd in het betaalde voetbal. Daarom is het maar goed dat je naast het straatvoetbal altijd een balletje kan trappen op het beeldscherm. Met FIFA Soccer voor de Game Boy, bijvoorbeeld.

SUCCES

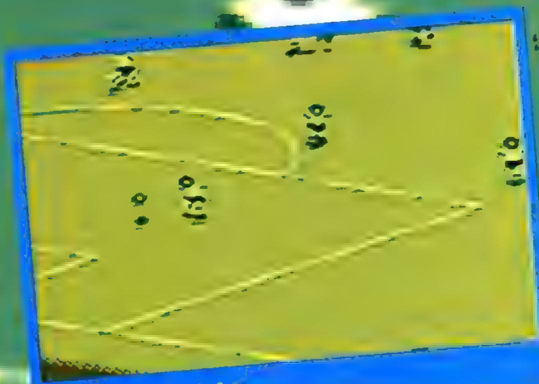
FIFA Soccer was al een succes op de 16-bits consoles en het is daarom niet verwonderlijk dat Electronic Arts deze hit aan de Game Boy-spelers wil slijten. Nu is de Game Boy per definitie ongeschikt voor teamsport-spelletjes, eenvoudig omdat het scherm te klein is. Maar binnen de beperkingen heeft Electronic Arts zijn best gedaan om er toch wat van te maken. Je kan kiezen uit vier echte 'play modes': Exhibition, Tournament, Playoffs en League. Daarnaast kan je in de Demo Mode ook de computer tegen zichzelf laten spelen, zodat je een idee krijgt van hoe het er in het 'echt' aan toe gaat.

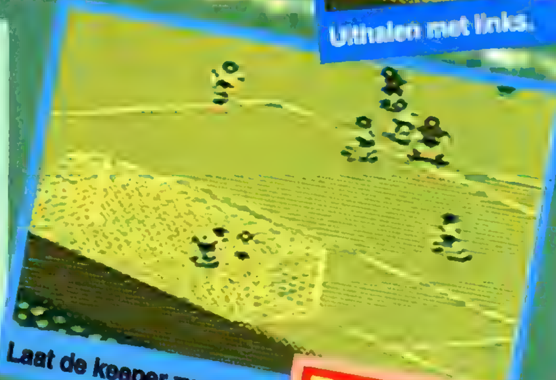
WREED OMHALEN

Als je zoals ik houdt van 'instant satisfaction' (ogenblikkelijke bevrediging) dan ga je voor de Exhibition. Een vriendschappelijke match tegen de computer is ook de optie die standaard gespeeld wordt als je start doordrukt. Het passen doe je met B en op het kleine beeldscherm is dat je redding. Pingelen wordt je namelijk bijna onmogelijk gemaakt. Je ziet de bal nauwelijks en het is daarom dus aan te raden om de bal alleen te kaatsen en als je hem in de zestien meter kan plaatsen ineens op het doel te kegelen. Alle ballen die in de lucht voorgezet worden, kun je namelijk wreed omhalen of volleyen.

SCHOUDERDUW

Eigenlijk verschillen de controls niet veel van het doorsnee voetbalspel, behalve dat je natuurlijk maar twee knoppen tot je beschikking hebt. Speciale akties als lobben (wanneer je in balbezit bent) of een schouderduw (als je verdedigt) voer je uit door A en B tegelijkertijd in te drukken.
Spelers die in een voetbalsim ook de spanning van het WK of het EK zoeken, kunnen een tournament opstarten. Een tournament bestaat uit zes groepen met elk vier teams. Elk team in een groep speelt tegen elkaar en alleen de beste twee gaan door naar de volgende ronde. De teams die elkaar daar ontmoeten, strijden in een afvalrace om de eerste plaats.


Uithalen met links.


Laat de keeper zweten.


Hard pegelen (Super Game Boy).


En scoren maar (Super Game Boy).


Op de lat (Super Game Boy).



- ▲ Lekkere bediening
- ▲ Techniek & tactiek behouden
- ▼ Priegelig
- ▼ Geen aftertouch

GAME BOY
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1620
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Ludi Games
Tel. 00-32-27352362



FIFA Soccer op de Game Boy is niet slecht. Voor het kleine matrixschermpje is er bijzonder veel van de spelaktie behouden. Niet dat ik erover naar huis zou willen schrijven, maar dat komt nou eenmaal omdat ik het liefst een balletje trap op straat, vervolgens Super Sidekicks op de NeoGeo-CD speel en alleen als het niet anders kan Kick Off 3 in de SNES stop. Voor als ik op de WC zit, kan ik daar nu FIFA Soccer op de Game Boy aan toevoegen.
MICHAEL



ALIEN SOLDIER

We hebben het over het jaar 2015. Op de planeet Sierra heerst angst en iedereen verkeert in de veronderstelling dat het einde van de planeet nabij is. Een heerlijk begin van een vette platform-shooter, zo lijkt het.

SCARLETS

Een groep boosaardige terroristen, de Scarlets, verhinderen de mensachtigen om de planeet Sierra te verlaten. De Scarlets zijn weliswaar ontworpen door de Sierrans, maar ze hebben zich in de loop der tijd ontwikkeld tot zelfdenkende gedrochten. Natuurlijk nemen deze mechanische bozo's de macht over. Ze willen het menselijke Sierra-ras vernietigen en net als de Bodysnatchers kunnen ze bezit nemen van mens, dier en machine, om als parasiet verder de boel op te fokken.

EPSILON

De eerste stap van de Scarlets in hun jacht naar de totale macht is het sturen van een moordcommando naar de leider van de Sierrans. Deze chef heet Epsilon-Eagle. Hij verdwijnt in Cyberspace en de macht wordt overgenomen door Xl-Tiger, de boosaardige leider van de Scarlets. Nadat er over en weer van lichaam wordt veranderd, blijkt Epsilon uiteindelijk de good guy te zijn, die alles weer recht moet breien. Daarvoor heeft hij de beschikking over een bijzonder lenig lichaam en natuurlijk een gigantisch arsenaal aan futuristisch wapentuig.

MOVES

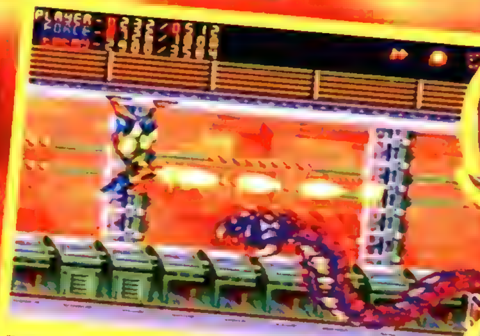
Je kunt bij het begin vier van de in totaal zes verschillende wapens kiezen. Mijn voorkeur gaat uit naar de 'Buster Force' en de 'Homing Force', de eerste is een vuurballenstraal, de tweede een doelzoekende vlammenwerper. Heb je je wapenkeuze gemaakt, dan mag je in het volgende scherm eerst even alles uitproberen en krijg je de special moves te zien.
Afweren doe je door twee maal B in te drukken en naar beneden sturen en C indrukken maakt dat je naar voren 'dasht'. Dit laatste kan je één keer doen met vernietigende vlammen om je heen waardoor je alles dat je raakt, vernietigt. Twee keer C indrukken maakt dat je stil in de lucht blijft hangen, terwijl je wel alle baddies zwaar op de korrel kan nemen.

FEEST

Je kan in dit oefenscherm alles even uitproberen. Doe dat gerust, want als je het spel begint, is het meteen feest. In een zijwaarts scrollende platformomgeving kom je de meest waanzinnige gedrochten tegen. Gelukkig zit je trucendoos boordevol, dus de Scarlets hoeven geen probleem te zijn. Succes!


Fire dash.


Game over.


Take this.


Take that.



Alien Soldier is een lekker shoot'm-back-to-the-stone-age-spel. Vooral de combinatie van special moves met de diverse wapens zijn uitermate vet. Geen overbodige tierelantijnen, gewoon aktie waar we voor willen betalen. Epsilon is zeer wendbaar en reageert precies zoals je wilt, alleen gedragen de vijanden zich wat eigenzinniger dan je zou hopen. Vooral de bazen zijn aan de pittige kant. Een aanrader voor de shooters onder ons.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

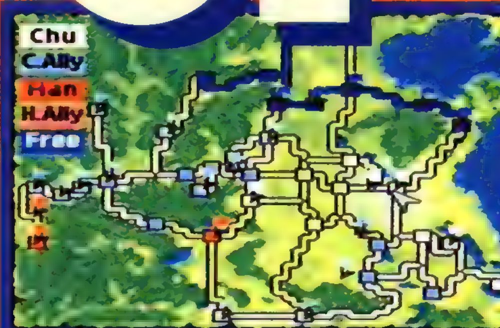
- Weapon select
- Dash
- Zweefmove
- Testscherm

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Sega/Treasure
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

8

RISE OF TH

Rise of the Phoenix is gebaseerd op de strijd tussen verschillende legers om de heerschappij over China. China verkeert in een burgeroorlog en er heerst totale chaos! Twee generaals werpen zich op om orde op zaken te stellen: Xiang Yu en Liu Bang. Zij moeten heel China en alle generaals ervan overtuigen dat zij de [illegible] [illegible]



China is verdeeld; scenario 1.



De statistics vliegen om je ore



De speler bepaalt de gebeurtenissen.



Xiang Yu probeert bondgenoten te maken.

DE GESCHIEDENIS

Nadat in 210 voor onze jaartelling Shi Huangdi, de toenmalige keizer van China en nazaat van de Qin Dynastie, om het leven komt, breekt er in dit immense land een ongekend hevige burgeroorlog uit. De gevechten breiden zich razendsnel uit naar alle uithoeken van het Rijk en binnen no time staat heel China in vuur en vlam.
Twee leiders steken echter met kop en schouders boven iedereen uit: Xiang Yu en Liu Bang. Eens vochten zij samen tegen de Qin Dynastie maar al snel na het uiteenvallen van het Qin Rijk staan ze tegenover elkaar in hun strijd om de heerschappij van China.

XIANG YU VS. LIU BANG

Wie waren Xiang Yu en Liu Bang? Xiang Yu hoorde, doordat hij een lid van de Xiang familie was, bij het Chu leger. Nadat dit leger door de Qin was verslagen, verspreidden de Xiangs zich door heel China en Xiang Yu vormde in een tiental jaren een van de machtigste legers die China ooit had gekend. Xiang Yu was vastbesloten om de Qin Keizer te verslaan en zichzelf tot Keizer te kronen.
Liu Bang was de zoon van een simpele boer maar maakte snel carrière in het Han leger. Hij was degene die daadwerkelijk de laatste Qin Keizer versloeg en een einde maakte aan de jarenlange onderdrukking. Dit was ook het eerste voorval dat leidde tot de oorlog tussen de legers van hem en van Xiang Yu.

DE BURGEROORLOG

Xiang Yu was ook op weg geweest om de laatste Qin Keizer te onttronen maar Liu Bang was hem voor. Lichtelijk geïrriteerd door deze samenloop van omstandigheden en door het feit dat Liu Bang er vandoor ging met de schatten van de Keizer, besloot Xiang Yu om Liu Bang eens en voor altijd van de aardbodem te vegen. Zijn legers waren veel groter en sterker en Liu Bang zou geen schijn van kans hebben gehad. Maar door verraad van een generaal van Xiang Yu, wisten de legers van Liu Bang toch nog te ontsnappen. Dit was het begin van een burgeroorlog tussen de Han van Liu Bang en de Chu van Xiang Yu die jaren zou gaan duren.

SCENARIO'S

Al het voorgaande vormt de basis van waaruit vier spelscenario's mogelijk zijn. Het eerste scenario begint in 206 voor het begin van onze jaartelling met de overwinning van Xiang Yu over Liu Bang. Nadat Liu Bang de laatste Qin Keizer heeft verslagen en oog in oog staat met de veel sterkere legers van de razende Xiang, druipt Liu troosteloos af. Xiang stuurt hem naar een lullig provinciëtje in het zuiden van China waar hij leider mag zijn over een stelletje boeren. Maandenlang zit Liu zich te verbijten over deze vernedering en hij bedenkt een plan om wraak te nemen. Met een nieuw en goed uitgerust leger begint Liu vervolgens aan een opmars naar de hoofdstad van Xiang om voor eens en altijd met hem af te rekenen. Onderweg weet Liu met zijn diplomatieke kennis een aantal onafhankelijke krijgsheren te overtuigen van zijn plannen en samen trekken zij ten strijde.
Het tweede en derde scenario spelen respectievelijk in de jaren 205 en 204. In 205 verklaart Liu Bang officieel de oorlog aan Xiang Yu en in 204 speelt de slag bij Guang Wu een belangrijke rol. Deze slag duurde meer dan een jaar en kostte duizenden het leven. Ook Liu Bang werd bijna gedood door notabene een pijl uit de boog van Xiang Yu.
Dit voorval brengt ons bij het laatste scenario in het jaar 203: Rise of the Phoenix. Nadat Liu ernstig werd verwond door de bewuste pijl, stelde hij een vredes-

E PHOENIX



Xiang Yu in gevecht met Han-generaal Qing Bu.



Het ziet er slecht uit voor Xiang's leger.



Met de staart tussen de benen druipt hij af.

verdrag voor. De legers van Xiang waren inmiddels sterk uitgedund dus haakt hij wel even naar een beetje rust. Nadat alle partijen het verdrag hadden getekend, dacht Xiang met een gerust hart terug te kunnen keren naar huis maar al snel werd hij geheel onverwacht in de rug aangevallen door de legers van Liu. Xiang's legers werden nog eens gehalveerd en geheel omsingeld door zijn vijanden. Zal hij stand weten te houden om alsnog ten strijde te trekken tegen Liu Bang of is Xiang ten dode opgeschreven? Dat ligt helemaal aan jou!

TACTIEK EN POLITIEK

Rise of the Phoenix is niet alleen maar landje veroveren en oorlogvoeren. Er wordt ook van de speler verwacht dat hij rekening houdt met alle andere aspecten die betrekking hebben op het leiden van een land: oogstseizoenen, voedselvoorraden, aanvoerroutes, stedebouw, feesten, loyaliteit, je kan het zo gek niet bedenken. Zijn de soldaten wel bereid om voor je te vechten? Zijn de generaals wel geschikt om je troepen aan te voeren? En hoe zit het met de bewapening? Allemaal vragen die met een strakke hand en zonder aarzeling door de speler moeten worden beantwoord. Maar dat is nog niet alles. In zo'n groot land als China worden bepaalde gebieden regelmatig geteisterd door natuurrampen en invallen van vreemde volkeren, ook daar moet rekening mee gehouden worden. Houd ook in de gaten dat Liu Bang en Xiang Yu twee totaal verschillende persoonlijkheden zijn. Liu Bang is de meer sociale van de twee en kan dus rekenen op veel steun van de burgerbevolking terwijl Xiang Yu door zijn zucht naar oorlog en soms wrede gedrag het vooral moet hebben van zijn soldaten. Maak een keus en trek ten strijde!

Rise of the Phoenix is verslavend. Iedere keer dat het spel gespeeld wordt, zijn de politieke en tactische situaties weer anders. Daarbovenop komt nog eens dat een keuze gemaakt kan worden tussen vier verschillende scenario's die op hun beurt weer leiden tot nieuwe veldslagen en onvermijdelijke ingrijpende beslissingen. Rise of the Phoenix laat je kennis maken met een aantal jaren uit de rijke geschiedenis van China en is daarom nog leerzaam ook. Speel het spel met een kopje echte Chinese thee, dat brengt je nog meer in de stemming.

THOMAS

RAPPORT

GRAPHICS	7^3
GELUID	7^8
ORIGINALITEIT	8^9
SPEELBAARHEID	8^8

- ▲ Leuke geschiedenisles
- ▲ Tactisch en politiek inzicht vereist
- ▼ Ietwat simpele graphics

SNES
Prijs: ƒ 179,95 Bfr. ca. 3240
Fabrikant: Koei
Distributeur: Game World
Tel. 010-4369350



8^2

MOTHER BASE

Ha, eindelijk eens een 32X spel dat ik mag recenseren. Zullen de graphics me om de oren vliegen of zal het geluid me in vervoering brengen? Met andere woorden, maakt Mother Base de beloften van de 32X waar?

DEMO

Uit de (korte) demo kon ik opmaken dat Mother Base een shoot'm-up is met een side-scrolling beeld van links onder naar rechtsboven. Daarnaast zag ik aan de getoonde graphics dat deze zeker niet tegen zouden vallen.
Ik kreeg de beschikking over een klein ruimtevliegtuig. Hiermee zou ik dan de tegemoetkomende vijanden moeten neerschieten. Maar met dat beetje vuurkracht dat uit mijn lasers komt, kan ik nog geen bloeddronken mug neerhalen. Al snel word ik belaagd door een paar tegenstanders die veel meer firepower hebben dan ik en kabeng! Mijn vliegtuig spat uit elkaar en ik begin weer opnieuw. Naast mij vliegen een aantal andere schepen die stuurloos lijken te zijn. Ook zij schieten op mijn tegenstanders maar worden al even snel vernietigd. Maar wat blijkt: ik kan in deze schepen jumpen waardoor mijn bepantsering en vuurkracht aanzienlijk toenemen. En dat is nog niet alles. Ik merk ook dat ik het afweergeschut van de tegenstanders kan gebruiken om mijn eigen vuurkracht te laten toenemen. Door midden in een van de vele laserkanonnen te springen, 'absorbeert' mijn ruimteschip de vuurkracht van deze apparaten en zijn mijn lasers krachtiger en effectiever dan daarvoor.

DE MUUR

Opeens staat een enorme groene robot voor mijn neus die een stoot plasma mijn kant op vuurt. Nog net weet ik deze dodelijk straal te ontwijken en scheer ik rakelings langs dit groene gevaarte. Maar ik ben nog niet van hem af. Tot aan het einde van stage 1 blijft dit ding me op de hielen zitten en daar beginnen de problemen. Een enorme muur verspert onze weg en met een enorm geweld begint de reus op het stuk beton in te beuken. Ik hang met mijn spacebolide achter hem, wachtend op wat er gaat gebeuren. Maar niet voor lang. Opeens draait de mechanische hulk zich om en geeft me de volle laag. Te laat, mijn spaceship knalt uit elkaar en ik ben dood. Keer op keer weet de robot mij te doorboren met een spervuur van granaten en lasers. Toch kom ik verder. Met een portie geduld van hier tot Tokyo en met behulp van mijn jump-device weet ik toegang te krijgen tot de rest van Mother Base. Zelfs easy blijkt ongeloofelijk moeilijk te zijn en met dit eerste level wordt de toon gezet voor de rest van het spel: fuckin' hard!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁴
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Voor de shoot'm-up experts
- ▼ Te moeilijk voor mij

SEGA 32X
Prijs: NNB
Fabrikant: Cirtech
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

8

Omdat ik maar bleef hangen in het eerste level en om die reden uitgelachen en vernederd werd door mijn zeer gewaardeerde collega's, besloot ik ten einde raad Sega maar even te bellen voor wat advies. Helaas, ook zij konden mij niet helpen en beaamden dat Mother Base een verrot moeilijk spel is om te spelen. Maar zij voegden daar wel aan toe dat als je eenmaal verder komt in het spel, de graphics en de gameplay beter en beter worden. Wat heb ik daar nu aan?! Dit spel heeft mij verdomme een minderwaardigheidscomplex bezorgd!

THOMAS




Met deze vuurkracht schiet je nog geen mug neer.


Frontale confrontatie.


Mag ik even passeren?


Een trosje vrienden.

SONIC DRIFT RACING

Sonic en z'n maatjes hebben eindelijk weer eens vakantie. En het leek hun een leuk idee om hun vrije dagen op te vullen met driftige racewedstrijden.

SONIC & KNUCLES

In Sonic Drift Racing kun je in eerste instantie kiezen uit de Chaos GP en de Free Run. In de Chaos GP's werken Sonic en zijn vrienden een serie circuits af waarbij punten te verdienen zijn en in de Free Run moeten alleen de rondetijden aangescherpt worden. In de Free Run heb je wel meteen toegang tot twaalf verschillende circuits en scheurt Sonic de Emerald Hill naar beneden, zo de Rainy Savanna in op weg naar de Quake Cave. Alleen Knucles kan zijn stekelige vriendje nog bijhouden.



Sonic in een head-to-head tegen Knuckles.

DE BEKER MET DE GROTE STEKELS

Nu de tijden zijn gezet en de startplaatsen zijn verdeeld, wordt het tijd om te kijken wie zich Hedgehog Champ van 1995 mag noemen.
De strijd begint met de Purple GP op Emerald Hill 1 en wordt voortgezet op Hill Top 1, Milkly Way en Crazy Egg. De winnaar van deze GP zal echter nog flink moeten zweten om de wisselbeker met de grote Stekels mee naar huis te mogen nemen. Er staat namelijk nog een aantal weken racen en twee grote GP's voor de deur.

Best leuk dit Sonic race spelletje. Het steekt alleen een beetje bleek af tegen de andere racemonsters die ik de afgelopen dagen onder mijn hoede had maar dan heb ik het wel over klassiekers als Micro Machines 2 en Top Gear 3000. De circuits worden eigenlijk pas aan het eind van de GP's interessant. Toch is Sonic Drift Racing geen miskoop.
THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	8.3
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	6.9
SPEELBAARHEID	7.9

▲ Sonic en zijn maten
▲ Aardig race spel
▼ Niet echt origineel

GAME GEAR
Prijs: ƒ 99,00 Bfr. ca. 1785
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

77



Sonic en z'n maatjes op jacht naar de beker met de grote Stekels.

BONKERS Wax Up!

Het eerste wat op het scherm verschijnt bij Bonkers Wax Up! is een levensgroot logo van Disney. Zou het spel dan gebaseerd zijn op een Disney cartoon? Bij mij gaat geen lampje branden. Ik vraag het aan Bjørn, David en Ben maar ook zij hebben nooit van Bonkers gehoord.

SNUFFELKAT

Na 15 dienstjaren als drugssnuffelaar op het vliegveld van Los Angeles krijgt de politiekat Bonkers eervol ontslag als gevolg van een bedrijfsongeval. Op één van zijn vele snuffelrondes langs vliegtuigladingen uit Zuid-Amerika viel Bonkers in een vat vol met cocaïne. Zijn hele vacht zat vol met 'white'. Maar helaas gold dat ook voor zijn neus, zijn sterkste wapen in de drugsbestrijding. Deze onvrijwillige overdosis tastte zijn reukorgaan dermate aan dat het onverantwoordelijk was om zijn werk als snuffelaar voort te zetten.

DE ECCB

Bonkers mocht zijn carrière voortzetten in een Special Police Task Force: de ECCB (Eliminate Criminals in Complex Buildings). Deze Task Force zorgt ervoor dat ook gebouwen die eruit zien als ingewikkelde doolhoven, vrij zijn van criminelen. In Bonkers Wax Up! is dat de opdracht die de gamer meekrijgt. Alle ongewenste elementen die zich zonder goede verklaring in één van de gebouwen ophouden, moeten worden uitgeschakeld. Vanaf de eerste tot en met de laatste verdieping.

Dit spel is één van de honderden in dozijn. Platformpje op, platformpje af. Daar is alles wel mee gezegd. Ik heb in de Dikke Van Dale ook nog even opgezocht wat Bonkers nu precies betekent. Bonkers: volkomen gestift ; Bonk: een wip maken. Hoe dubbelzinnig is die Disney eigenlijk?
THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	6.1
GELUID	6.6
ORIGINALITEIT	4.5
SPEELBAARHEID	6.9

▲ Bonk is leuk
▼ Eenheidsworst
▼ Gaap!

GAME GEAR
Prijs: ƒ 99,00 Bfr. ca. 1785
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel: 02152-86200

6



Je kan zien dat Bonkers ooit in een vat vol cocaïne heeft gezeten.

The Adventures of BATMAN

Ook al lijkt het komkommertijd in computerspelletjes-land, de spellenfabrikanten zijn echt wel bezig. Links en rechts vliegen hier de testcartridges ons om de oren. Zo kregen we een versie van Batman & Robin binnen die nog niet af is. Aan the adventures of Batman & Robin op de Megadrive moeten ze dus nog effe sleutelen, maar dat weerhoudt mij er niet van om er in te duiken.



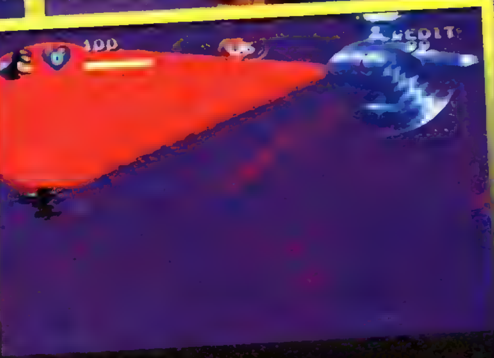
Verdwaalde Pacmannetjes?



Er is er een jarig.

Side scrollende shoot'm up.

Zwaar geschut.



De Ghetto-bird.

Waarom moeten ze mij hebben?



Batman ziet allemaal tuinkabouters.

HELEMAAL ANDERS

Batman & Robin waren al niet te versmaden op de SNES, maar voor iedereen die dacht dat de vleermuisman en zijn knecht op de MegaDrive van hetzelfde laken een cape zou zijn, heeft het mis. Een totaal andere game is het resultaat van ongetwijfeld hard werken van de gamedesigners, die duidelijk hun best hebben gedaan.

Batman & Robin is in principe een sidescrollend platformspel. De mogelijkheden met de gevleugelde B-Man zijn een beetje beperkt. Met de A- en de C-knop vuur je zijn wapen af en met B spring je. Dit gebrek aan vuurkracht wordt enigszins goedgemaakt door de flying kick die je krijgt als je tijdens het rennen twee keer op B drukt.

BONUSRONDE

Nadat elk level is afgerond, krijg je een soort bonusronde. Nu moet je niet meteen denken dat je in zo'n bonusronde ongestraft puntjes kan sprokkelen. In een voorspelbare reeks komen er allemaal helicopterinsecten langsgevlogen. Je hebt even de tijd om ze rustig te bestoken met Batarangs maar als je te lang treuzelt, ben je toch de pineut. Na de gebruikelijke obstakels die je in een platformgame zoal tegenkomt, zal je op een gegeven moment bij een level komen waar Batman opeens in zijn mechanische vleermuis zit en dat is het moment dat de game van een platformspel verandert in een sidescrolling shoot'm up. En daar heb ik maar één woord voor: supercool!

THEEKRANSJE

Om met het beperkte wapenarsenaal toch dood en verderf te kunnen zaaien, moet je steeds wachten tot je vuurkrachtmeter gevuld is. Blijf niet linksachter op het scherm hangen maar vlieg je vijand tegemoet. Je

& ROBIN

laat hem eerst passeren om hem vervolgens de volle laag te geven.
De levels zelf zitten ook vol verrassingen. Ik weet niet of het helemaal klopt, maar op een gegeven moment zit Batman zowaar in Wonderland (van Alice, weet je wel). Onze held is op bezoek bij de Mad Hatter om rustig een kopje thee te drinken, ware het niet dat er een zelfmoordhazencommando rondhuppelt. Heb je medelijden met de hazen en vind je het zielig om ze te af te schieten, bereid je dan voor op een wisse dood, want de lieve beestjes exploderen als ze op je schoot zitten om geknuffeld te worden.

DOOM-PERSPECTIEF

De levelbaas in deze wonderlijke omgeving is natuurlijk de Mad Hatter zelf. Als je het tegen hem moet opnemen, verandert de spelaktie weer. We zitten nu in een soort Doom-perspectief op een snelweg. Nee, niet de superinformationhighway, maar wel iets dat er op lijkt. Boven de weg hangt de Hatter en hij schudt van alles uit zijn hoge hoed, terwijl de snelweg onder je door zoeft. Maar het wordt pas echt lastig als je opeens tussen de speelkaarten door moet gaan slalommen. Maar ja, wat zou Batman moeten doen als er geen problemen waren?

Dus zo ziet een stroopwafel er van binnen uit.

Op de thee bij de Mad Hatter.

3D-baas.

Oef, dat komt aan!

Batman & Robin is een juweeltje. Hoewel de cart nog in de ontwikkelingsfase was toen ik hem testte en ik in sommige levels gewoon rond kon hangen zonder dat ik vijanden tegenkwam, heb ik genoeg gezien om dit spel een vette voldoende te geven. En een eervolle vermelding voor het geluid, want zelfs al speel je niet, dan kan je een houseparty organiseren met de sound op deze cartridge. Hakken dus.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Gabberhouse
- ▲ Side-scrollende shoot'm up
- ▲ Bonusronden
- ▼ Mad Hatter Tea Party

MEGADRIVE
Prijs (onder voorbehoud): ƒ 129.- Bfr.ca.2325
Fabrikant: Sega/Clockwork Tortoise
Distributeur: Sega
Tel.02152-86200

8

KARNOV'S REVENGE

Dertien pro-fighters en één winnaar. Iedere vechter is gespecialiseerd in een bepaalde techniek en gezegend met een viertal speciale moves. Maar alle vecht-kunstenaars hebben een zwakke plek. Wanneer de fighter meerdere malen op die zwakke plek geraakt wordt, is er slechts één attack-move nodig om voor enkele seconden z'n lichten uit te slaan. De goede verstaander heeft aan deze informatie genoeg om aan de slag te gaan.

Ray McDogall
L.A.P.D.-officier Ray heeft zijn buik vol van de Rodney King's, O.J. Simpson's en Snoop Doggy Dogg's. Om enigszins tot rust komen, heeft hij zich ingeschreven voor Mr.Karnov's fighting match.

Ryu Yungmie
De koningin van Tai Kwando heeft slechts één reden om mee te doen aan Mr.K's fighting match: wraak nemen op de moordenaars van haar ouders. Uiteraard is het mooi meegenomen dat zij daarvoor een paar mensen aan flarden mag slaan.

Zazie Muhaba
Deze Kenyaanse milieu-activist heeft als enig levensdoel om het prachtige flora en fauna van het Afrikaanse continent te behouden. Als dat betekent dat hij zijn knokkels vuil moet maken: geen probleem.

Ryu Feilin
Ryu geniet in China grote bekendheid als operazangeres en actrice. In haar ogen zijn alle andere vechters in de match slechts figuranten. De dame heeft niet alleen haar skills meegenomen maar ook een heuse camera-ploeg.

Makoto Mizoguchi
De Japanse Makoto is de huidige kampioen. Hoewel hij het in eerste instantie onnodig vond om zijn titel te verdedigen, heeft hij zich, met het oog op het hoge prijzengeld, toch maar ingeschreven.

Jean Pierre
Deze Fransoos is een verhaal apart. Zijn interesse voor het vrouwelijk geslacht is van zo'n immens formaat dat Jean Pierre besloot om er zijn vak van te maken. Je raadt het al hij is gynaecoloog.

Ryoko Kano
18 lentes jong en desalniettemin één van de favorieten. Ryoko is een bekwaam judoka met een zeer gevaarlijke eigen stijl die naar de dreigende naam Shin Yamaarashi luistert.

Samchay Tomyankun
De Thai-boxer leefde het leven van een vorst. Snelle auto's, mooie vrouwen en een levenslang abonnement op de Power Unlimited. Maar om met zichzelf in het reine te komen gaf hij dit allemaal op en schreef zich in voor K's Fighting Match.

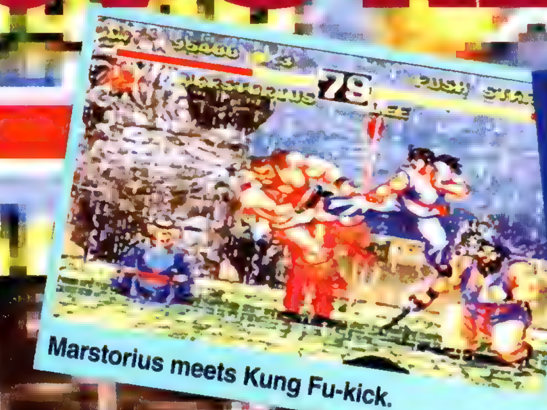
Matlock Jade
Een fighting match kan uiteraard niet zonder hooligan. Deze Britse punk-rocker heeft zijn muzikale loopbaan ingeruild voor een bij voorbaat verdoemde carrière als vecht-prof.

Lee Tendok
Kung Fu maakt een echte vent van je. Lee is daar het beste voorbeeld van. Een bescheiden vissersman die gek is op paddestoelen en een hekel heeft aan luilakken.

Marstorius
Ouderwets is een understatement als we het hebben over deze Romeinse, pardon ik bedoel Italiaanse, worstelaar. Woedend was hij toen iemand hem vertelde dat Ceasar al enkele honderden jaren dood is.

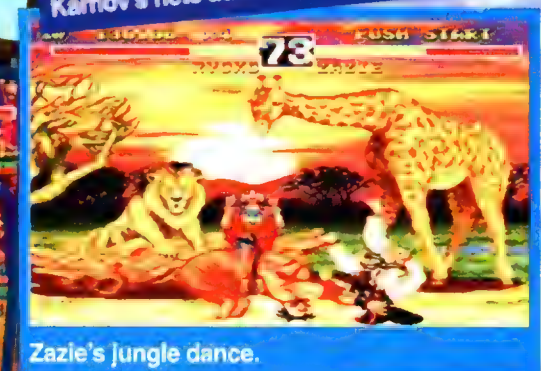
Clown
Achter maskers gaan vaak de lelijkste gezichten schuil. Deze nar is in werkelijkheid een gevaarlijk pedofiel en duivelsaanbidder. Wees op je hoede want hij heeft een aantal venijnige aapjes in zijn mouw.

Karnov
Het organisatie-talent achter deze grootscheepse fighting match. Karnov was zeer ongelukkig met zijn lage positie op de internationale ranglijst en zag in deze match de oplossing om hierin verandering te brengen.


Marstorius meets Kung Fu-kick.


Karnov's hete adem.


Jean Pierre stinkt een uur in de wind.


Zazie's jungle dance.

Karnov's Revenge is een degelijk vechtspel. Dertien kandidaten met ieder een eigen stijl wat wil een mens nog meer? Samurai Shodown III. Natuurlijk kan je appels niet met peren vergelijken maar laten we vooral niet vergeten waar de Neo Geo allemaal toe in staat is. Karnov's Revenge is geen concurrentie maar wel een hele leuke afwisseling.

KEES



RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8²
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Humor

▲ Soepel te bedienen

▼ Weinig variatie

NEO GEO CD
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca 2700
Fabrikant: SNK
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

8⁵

SENGOKU 2

Het lijkt wel of alle spelletjes-programmeurs geteisterd worden door dezelfde nachtmerrie: het kwaad staat op het punt om de wereld voor eens en voor altijd in haar klauwen te krijgen.

DUIVELSE KRACHTEN

De enige manier om deze New World Order te saboteren, is terug gaan in de tijd en de duivelse krachten bij de wortel uit te roeien. Een taak die in Sengoku 2 op de schouders rust van twee jonge heren, arm-worstelaar Jack Stone en martial artist Claude Yamamoto die, zonder dat zij zich daarvan bewust zijn, de kracht in zich hebben om de wereld van de ondergang te redden.

ZWAARGEWICHTEN

Hun strijd begint in het Keizerlijke Japan van enkele eeuwen geleden, via de tweede wereldoorlog belanden zij in de tegenwoordige tijd. Behalve het mutanten leger dat je uit alle hoeken en gaten lijkt aan te vallen, schuilen er in de coulissen ook nog enkele zwaargewichten die zich niet gemakkelijk van het scherm laten vegen. Wees vooral alert wanneer je tegen de ninja monnik en Kojiro vecht.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

▲ [illegible]
▲ Transformaties
▼ Onoverzichtelijk
▼ Eentonig

NEO GEO CD
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: SNK
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

7⁸


Eindbaas in avondjurk.


Ninja's in ponypark Slagharen.


Jack in Indiana outfit.

Sengoku 2 is een scrolling beat'm up met een hoop extra's. Je kunt je bijvoorbeeld transformeren in twee andere characters (een robot-head en een Kung Fu god), paardrijden en een veelvoud aan wapens van de straat plukken. Het nadeel is dat het overzicht zo nu en dan zoek is vanwege de immense hoeveelheid vijanden die er op het scherm rondwandelen. Al met al een smakelijke slachtpartij.



REVIEW

BASEBALL STARS 2

Het transformeren van 'America's favorite passtime' naar de spelcomputer is al sinds mensenheugenis een opgave die gedoemd is om te mislukken. Baseball Stars 2 is, bij mijn weten, de eerste geslaagde poging.

PITCHEN EN BEUKEN

De regels zijn uiteraard precies hetzelfde als in het echt. Je blijft aan slag totdat er drie van je manschappen 'uit' zijn. Dan is het jouw beurt om projectielen te pitchen en in het veld de ballen van je tegenstander uit de lucht te plukken.
Zowel bij het slaan als bij het pitchen bestaat de mogelijkheid om de bal met verschillende snelheden en effecten af te vuren.
Je kunt in het tenue kruipen van twaalf verschillende teams waarvan de spelers allemaal hun eigen sterke en zwakke kanten hebben. Dat geld zowel voor hun fysieke kwaliteiten als hun karakter. Sommige spelers pikken het niet wanneer ze geblesseerd raken of uitgetikt worden en beuken er dan op los. Net echt!

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ [illegible]
▲ [illegible]
▼ [illegible]

NEO GEO CD
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: SNK
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

8⁹

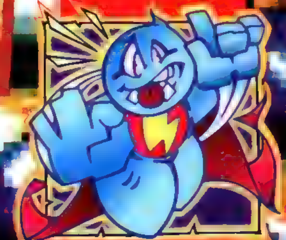

Safe?



Even wat felicitaties in ontvangst nemen.


America's favorite passtime!

Baseball zal nooit mijn 'favorite passtime' worden. Maar de nachten die ik met dit spel gespendeerd heb, waren een paar van de mooiste nachten uit mijn leven! De aktie is spetterend en real life als een computergame kan zijn. Het enige nadeel zijn die fokkin regels.
KEES



REVIEW

JUNGLE STRIKE

Ruim een jaar geleden probeerde de krankzinnige Kilbaba junior wraak te nemen voor de dood van zijn vader. MegaDrivers over de hele wereld wisten dit te verhinderen, maar lieten de boosdoener zelf in leven. Nu is het de beurt aan de CD-ROM-MERS om de terreur te stoppen.

JUNGLE HERHALING

Net als op de MegaDrive heeft Kilbaba een verbond gesloten met drugsbaron Carlos Ortega, ook nu weer met de bedoeling een nucleaire aanval op de Verenigde Staten te lanceren. De opdracht van de speler is duidelijk: stap in de gevechtshelicopter die Comanche heet en vernietig de legers van Kilbaba en Ortega. Naast de Comanche kun je hierbij gebruik maken van een F-117A Stealth Fighter, een MX-9 Attack Hovercraft en een Assault Motorcycle. MegaDrivers zullen dit allemaal al kennen als de bekende broekzak. Op een extra missie en wat filmbeelden na is de CD-ROM versie dan ook identiek aan de MegaDrive-versie.

CONSOLE-PRET OP PC

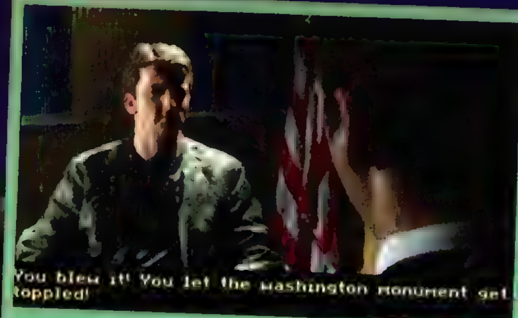
Het bijzondere aan Jungle Strike op CD is vooral dat de programmeurs erin zijn geslaagd om het dezelfde prettige speelbaarheid als die van de console mee te geven. Het spel laat zich zonder problemen besturen met zowel een toetsenbord als een joystick of gamepad. De enige onvolkomenheid hierbij is dat het niet mogelijk is om alles met een gamepad te doen. Van wapens wisselen bijvoorbeeld vereist een klap op de spatiebalk en om een bovenaanzicht te krijgen moeten de functietoetsen gebruikt worden. Deze noodzakelijke toetsenbordhandelingen onderbreken de aktie niet echt. Toch is het jammer dat als alternatief hiervoor niet de overige knoppen op de gamepad gebruikt kunnen worden.

VERNIEUWD MAAR NIET VERANDERD

Hoewel de fabrikant van Jungle Strike beweert dat de graphics speciaal voor de CD-ROM uitgave opnieuw zijn bewerkt, is hiervan weinig te merken. Niet dat de graphics er slecht uitzien, maar op de PC zijn ze zeker niet beter dan op de console. Een tegenvaller is dit niet omdat de console-versie er al zeer goed uitzag. Wel zijn er wat filmbeelden toegevoegd aan de CD-versie, maar die zie je alleen tussen de missies door en veranderen niets aan het spel zelf.

DE VERVUILER BETAALT

Net als de beelden zijn de geluiden niet wezenlijk veranderd, maar ook nu doet dat er niet zoveel toe omdat dat bij de console-versie al prima in orde was. Blijft over de extra missie die aan CD-ROM Strike is toegevoegd. Dit betreft een enorme milieuramp die de terroristen dreigen te veroorzaken. De speler moet er weer met de Comanche op uit om te doen wat Greenpeace niet durft en ook niet wil: de vervuilers laten betalen met hun leven.



Operatie geslaagd, monument overleden.

Een prima conversie van een console-spel naar een CD-ROM-spel. De weinige extra's maken het niet interessant voor degenen die het al op de MegaDrive hebben gespeeld, maar voor de anderen is het een mooie gelegenheid om er eens flink op los te knallen voor een goed doel: de [illegible] van de wereld.
BEN

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Speelt als een console
- ▲ Een nieuwe missie
- ▲ De vervuiler betaalt
- ▼ Geen wezenlijke veranderingen

PC CD-ROM
Prijs: f 79,- Bfr. ca. 1440
Systeemeisen: 386-25, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, single speed CD-drive. Gamepad en geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Electronic Arts / Gremlin Interactive
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

8


Surrender, wat betekent dat?


Nog drie bomen te gaan.


Typisch een terroristenauto.

IRON ASSAULT





De Assault Light versie.

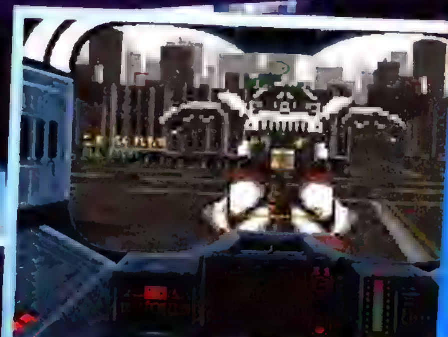


Desert Assault.



Polar Assault.

Er mag weer geschoten worden! Deze keer op robots door robots, voor de rebellen en tegen de grote slechte multinationale bedrijven. En het schietwerk is voor alle leeftijden; zal wel zijn omdat robots niet bloeden.



City Assault.

FULL METAL JACKET

Iron Assault begint met een filmpje dat sterk doet denken aan de toekomstscènes in de Terminator-films. Enorme lopende en vliegende vechtmachines schieten op al het biologische leven dat hen voor de voeten loopt. Het lijkt hopeloos om als mens van deze mechanische monsters te winnen. Gelukkig mag je als het spel begint zelf ook een oversized metalen jas aantrekken zodat je min of meer op gelijke voet met de tegenstanders de strijd kunt beginnen.

SOEPEL, SNEL EN STRAK

Omgeven door je eigen roestvrijstalen vechtmachine moet je eerst een paar oefengevechten voltooien in de battle sim. Daarna mag je echt de stad in om daar een legertje vechtrobots aan flarden te schieten.
De vechtrobots zijn soepel te bedienen met de pijltjestoetsen op het toetsenbord, met een joystick of met een gamepad. De vechtmachines reageren snel en strak en ook het afvuren van de wapens verloopt zonder problemen. Verder zijn de machines voorzien van radar, achteruitkijkschermen, automatische verdedigingsmechanismen en nachtzicht.

COMANCHE-GRAPHICS

De verschillende landschappen waarin de gevechten plaatsvinden, lijken op die uit de gevechtshelicoptersim Comanche of de tanksim Armoured Fist. Desondanks zijn hier gewone 'texture'mapped' graphics gebruikt en niet de door Nova Logic gepatenteerde 'voxel space' technieken. Zo blijkt maar weer eens dat het niet altijd nodig is om volledig nieuwe technieken uit te vinden voor een verbetering van de beeldkwaliteit. Aan de graphics van Iron Assault te zien zijn de mogelijkheden van texture-mapping nog lang niet uitgeput.

VRIENDEN OM OP TE SCHIETEN

De muziek past net als de geluidseffecten zeer goed bij de naargeestige toekomst van Iron Assault. Opvallend is dat de gevechtsmachines zelf vrijwel geluidloos door de diverse landschappen bewegen. Dat zal in de toekomst wel heel gewoon zijn, maar machinegeluiden zijn voorlopig nog heel goed geschikt om juist die extra spanning aan een spel toe te voegen. Niet dat deze robo-shooter meer spanning nodig heeft; de vijftig missies die je met succes moet uitvoeren om de macht van de multinationals te breken, laten je geen tijd om over dat soort details te klagen. En als je ermee klaar bent, kun je nog altijd met een modem naar een andere PC bellen en ouderwets een menselijke tegenspeler de ijzeren pan in hakken.

Het concept van Iron Assault is al zo oud als de weg naar Cyberia en ook de mogelijkheid om via een telefoonverbinding tegen een ander te spelen is inmiddels wel bekend. Toch heeft dit spel iets dat het de moeite waard maakt om er je tijd mee te verdoen; de fraaie landschappen, de soepele bediening, of zou het toch die ijzeren ass zijn?

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Soepele bediening
- ▲ Mooie landschappen
- ▲ Lekker veel ammo
- ▼ Antiek concept

PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr.ca1800
Systeemeisen: 486-25, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, double-speed CD-ROM speler, joystick/gamepad/muis
Fabrikant: Virgin/Graffiti
Distributeur: Homesoft
Tel.023-311241

7



STR

Ik heb in de tijd dat ik voor de PU werk al heel wat voetbalspelletjes onderhanden genomen. Dat viel niet altijd even gunstig uit voor de voetbalspelletjes en dat lag meestal niet alleen aan mijn slechte humeur. Voordat ik Striker eventjes in ga zepen, meld ik jullie dat er ook toffe voetbalgames zijn.

NACHT-MERRIE

De ellende met Striker slaat je tegemoet als een donkere wolk gifgas. Uche, uche, uche. Dit is geen voetbalsim, het is een adventure uit je meest verschrikkelijke nachtmerrie. De makers van dit spel hebben vermoedelijk gedacht dat de spelende jeugd tegenwoordig teveel tijd achter de console doorbrengt om nog te leren lezen op school. Daarom hebben ze voor de handigheid alle optiekeuzes als icoontjes afgebeeld. Nou zou dat normaal gesproken nog geen onoverkomelijke ramp zijn, als je het boekje er een beetje makkelijk bij kon pakken om de geheime optietekens op het scherm te kunnen ontcijferen. Vergeet het maar! Want om het boekje te begrijpen veronderstellen ze weer dat je een academisch geschoolde schriftgeleerde bent.
Om ervoor te zorgen dat, wanneer dit spel onverhoopt toch in je MegaDrive terechtkomt, je toch een potje kan voetballen, geef ik je hier de walk-through om minstens de aftrap te bereiken.

LOGISCH DENKEN

Als je Striker hebt opgestart, mag je eerst een taal kiezen. Een beetje overbodig voor een spel waar alleen in iconen gecommuniceerd wordt, maar goed. Als je bij het optiescherm komt, beginnen de verschrikkingen pas echt. Maar liefst zes keuzemogelijkheden worden je voorgeschoteld. Om het geheel helemaal ingewikkeld te maken, hebben ze in het boekje een verkeerde aanduiding gehanteerd. Ze zeggen dat je bij keuze één (ze hebben een plaatje van het scherm met de icoontjes van nummers voorzien) de mogelijkheid krijgt om het spel in te stellen. Forget it! Nummer één is penalty schieten.
Even logisch denken. Dan zal het nummer dat in het boekje bij het penalty schieten hoort vast corresponderen met het instelscherm. En ja hoor, als we het gamepad-icoontje selecteren krijgen we maar liefst 14 (!) nieuwe icoontjes te zien om het spel aan je eigen smaak aan te passen.

HOERA!

Snel terug naar de hoofdindex. Bij het shirtjes-icoon mag je een team kiezen. Hoera! Je kan van alle 64 teams elke speler een eigen naam geven. dat is 64 maal 16 (inclusief de reservebank) = 1032 keer een andere naam bedenken. Succes!
Als je daarmee klaar bent, heb je ondertussen vast wel zin om een potje te voetballen. Forget it! Terug naar het startscherm. Hoe je het ook probeert, elke keer dat je op het icoontje van 'vriendschappelijk' gaat staan en op een knop drukt, kom je weer in een andere verwarrende omgeving terecht met meer keuzes dan je wilt hebben. We willen namelijk gewoon voetballen! Totaal gefrustreerd druk ik in het wilde weg op alle knoppen tegelijk en plotseling zie ik de middencirkel. Hoera!

[illegible]

Maar wat is dat nu? Ik sta niet op een heerlijk geurend groen grasveldje. Kennelijk heb ik iets verkeerd gedaan want het is zes tegen zes in de zaal. Zonder zijlijn, met boarding. Een soort van ijshockey zonder sticks, ijs en puck. Maar in ieder geval krijg ik de kans om de voetbalaktie eindelijk aan een nader onderzoek te onderwerpen. B is kort trappen, A is schieten en C is passen. Nu gebiedt de eerlijkheid mij te zeggen dat de voetbalaktie lang zo slecht nog niet is. Met zo'n boarding is het leuk voorzetjes geven. Zo kun je bijvoorbeeld vlak naast het doel passen, zodat de bal terugstuitert, om vervolgens met een C-sliding de bal, de keeper, de verdediger en je eigen speler het doel in te werken.
Het kaatsen naar elkaar gaat redelijk soepel, maar om een bal mooi de hoek in te krullen is iets lastiger. Echter, de aanhouder wint en na een week Striker proberen te doorgronden kan ik nu eindelijk een beetje voetballen. Dat is te lang voor mij. Ik wil starten, lopen en scoren!



Top down view.



Kappen en draaien.



Ook in de zaal...

STRIKER

De spelaktie van Striker is op zich niet slecht, ware het niet dat de uitputtingsslag om überhaupt te kunnen voetballen, idioot is. Een waar labyrint van keuzes maken van dit spel een soort voetbal-adventure, waarbij je je goed moet kunnen beheersen om niet de hele console door het raam naar buiten te gooien. Als je alle bijzaken doorhebt (en dan ben je zeker een maandje verder) en je kan eindelijk spelen, dan is het geen slecht spel. Maar ik heb ze beter gezien.

MICHAEL



RAPPORT

- GRAPHICS 6°
- GELUID 6°
- ORIGINALITEIT 6°
- SPEELBAARHEID 6°

- ▲ Ballen met de boarding
- ▼ Onbruikbaar boekje
- ▼ Iconen
- ▼ Teveel keuzes

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sega/Rage
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200



6°



Even het net laten bollen.



Ik geef het op.



Want die scheids is blind.



Weliswaar via de boarding...

Kunnen we scoren!

LOST

Het is elke keer weer een verrassing als de graphics van een fraai intro en de graphics van het spel geen verschillen vertonen. Lost Eden, een adventure dat zich afspeelt in de tijd dat dinosaurussen de aarde bevolkten, is zo'n aangename verrassing.

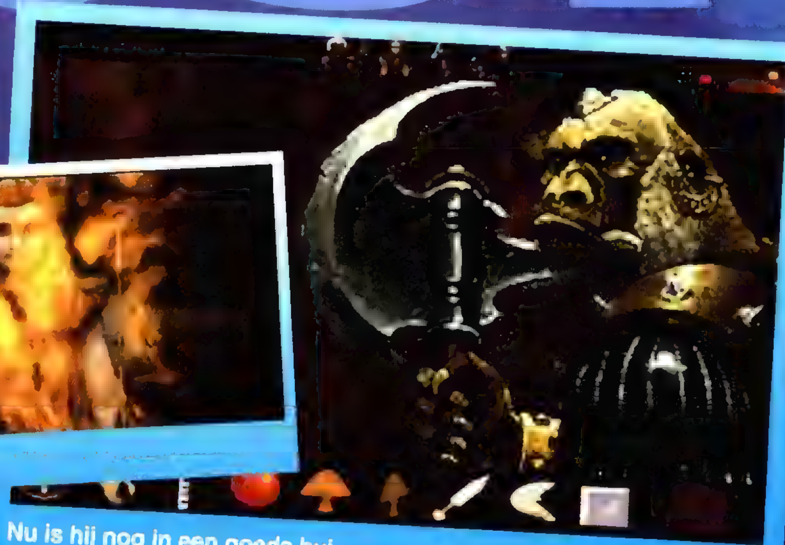


Lost in time zul je bedoelen.





Some like it hot.



Nu is hij nog in een goede bui.

STENEN TIJDEN SLECHTE TIJDEN

Volgens de oeroude Eloi, de gids en verteller in dit verhaal, leefden dinosaurussen en mensen altijd in vrede. Zonder de dinosaurussen zouden de mensen geen kastelen hebben want dinosaurussen zijn bouwers en de mensen gaven de dinosaurussen in ruil daarvoor te eten.
Eloi vertelt de geschiedenis van Adam, prins van Mo. Zijn overgrootvader werd de Architect genoemd. Samen met een vriend bouwde hij de citadellen, waar de mensen veilig konden wonen. Alles ging goed totdat Adam's grootvader de troon overnam van de Architect. De nieuwe koning had een hekel aan dinosaurussen en aan de meeste mensen. Hij liet alle citadellen vernietigen, behalve die waarin hij woonde: Mo in het land van Mashaar. Door deze stomme aktie gaf hij de kwaadaardige Tyranns de kans om op te staan en de andere dinosaurussen aan te vallen.

MOORKUS REX RULES!

De leider van de Tyranns, Moorkus Rex, zal pas rusten als alle dinosaurussen en mensen vernietigd zijn. Het is de taak van Adam, als afstammeling van de Architect, om de dinosaurussen en de mensen te verenigen en de wereld te bevrijden van de Tyranns. Adam moet de wereld redden door citadellen te bouwen waarin mensen en dinosaurussen de aanvallen kunnen afslaan. De jonge prins wordt onder andere bijgestaan door Eloi, de verteller van het verhaal en zijn maatje Dina.

Eloi geeft af en toe samenvattingen van [illegible] gaat waarin je veel informatie krijgt, maar soms ook erg jammer als het gaat om een aanval van de Tyranns. Gevechten tussen de Tyranns en mensen en dinosaurussen krijg je als speler namelijk niet te zien. Ben je vergeten wat Eloi heeft verteld, dan kun je op een prehistorische cassetterecorder nog eens naluisteren wat er precies werd gezegd.

BEPERKEND GEMAK

[illegible] aktie en met rechts krijg je Adam en zijn mogelijke reisgenoten in beeld. Dan kun je de voorwerpen uit de inventory gebruiken en meningen van het reisgezelschap horen. Op prins Adam klikken geeft het hoofdmenu. Is Adam niet in beeld, dan kun je ook op het bovenste gedeelte van het beeldscherm klikken om in het hoofdmenu te komen.
De muisaanwijzer heeft de vorm van een blokje dat rond draait. Als er iets te bekijken [illegible] en met een oog kun je iets bekijken. De bediening is kortom bijna vanzelfsprekend, maar daardoor tegelijkertijd enigszins beperkt. Je kunt bijvoorbeeld niet alle kamers en dingen die je ziet onderzoeken en vaak is dat in adventures wel zo leuk.

SPEL-SPEELFILM

Door het spel heen bewegen is lekker makkelijk. Vaak leg je door een keer te klikken grote stukken af. Dit in combinatie met vrij [illegible]

EDEN



Lang voor de uitvinding van de schaar.



Waar is toch dat park?



Ontsnapt uit Bedrock.

mooie beelden het bekijken zeker waard is. Behalve de mooie landschappen en de fascinerende dieren zijn er ook prehistorische muurschilderingen en allerlei mysterieuze beelden te zien.

BRONTO-BOUW-VAKKERS

De puzzels worden nergens in het spel echt moeilijk. Toch kan de speler desgewenst hints krijgen, en wel van de dode grootvader van Dina. Meestal zijn de hints heel vaag, maar soms vertelt hij je precies wat je moet doen. Het draait allemaal om het bouwen van citadellen. Je legt eerst contact [illegible]

Vervolgens heb je Brontosaurussen nodig, deze brave dieren paai je met een lekkere paddestoel. Hebben zij je geschenken ontvangen dan blaas je op een magische fluit en het bouwen begint. Zodra het bouwen in volle gang is zullen de Tyranns proberen om roet in het eten te gooien. Om deze dieren van je af te slaan moet je goud geven aan de Velociraptors en vaak willen zij op de koop toe ook nog een magisch wapen. Om zo'n wapen te vinden moet je wel eerst weten welk wapen zij bedoelen. Daartoe moet je een appel in het water gooien. E[illegible] verschijnt dan een [illegible] het wapen gaan zoeken om dit vervolgens aan de Velociraptors te geven en met een beetje mazzel verslaan zij dan de Tyranns.

RAPTORS RULE BETTER!

Op deze manier moet je alle citadellen bouwen, een andere methode is er niet en dat maakt het een beetje saai. Ook als je in een ander gebied op de landkaart bent, verandert er grafisch helaas niet zoveel. Veel meer afwisseling zit er gelukkig in de dino's zelf. Elke soort heeft z'n eigen taal, waarbij die van de Velociraptors nog het meeste weg heeft van Algemeen [illegible]. De raptors zijn dan ook [illegible] Tyranns liever niet aan beginnen.



Moorkus Rex, de baas van de Tyranns.



Spielberg's stuntmannen.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Leuk verhaal
- ▲ Weinig muisklikken
- ▼ Puzzelherhaling

Lost Eden is vooral grafisch gezien een heel mooi spel, maar ook het verhaal vond ik erg leuk. Wel jammer dat je, begeleid door dromerige New Age-achtige muziek, op een gegeven moment constant bezig bent met hetzelfde: citadellen bouwen. Alsof er niet spannenders te doen is in deze tijd. LAURA



PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemvereisten: 486-33, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, muis, double-speed CD-ROM speler.
Fabrikant: Cryo / Virgin
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7⁵

MAABUS

Microforum heeft naar eigen zeggen het ultieme videospel gemaakt. Volgens mij... is het wel een videospel, maar niet zo ontzettend goed en zeker niet ultiem.

De Maabus fruitmachine.

Onbekende materie ontdekt.

GAAPUS

In het uit 3 CD-ROM's bestaande spel Maabus luidt de opdracht om een onbekende stralingsbron op het eiland Aloratora te vernietigen. Als dat niet op tijd gebeurt, zal de hele wereld er schade van ondervinden. Wegens het hoge stralingsniveau hoeft de speler niet zelf naar het eilandje maar mag hij of zij met een radiografisch bestuurde tank de boel verkennen.

GRATIS CD'S MAAR NIET HEUS

De beelden die jouw voertuig, de Krawler 1000, naar de spelcomputer zendt, beslaan ongeveer een kwart van het scherm. De rest wordt gevuld met informatie over beschikbare wapens, naderend gevaar en een 'specimen-analysescherm' dat tevens dienst doet als landkaart. Navigeren over het eiland is een kwestie van muisklikken naar de gewenste richting. Komt de speler wat groot uitgevallen dieren of aliens tegen, dan mogen die beschoten worden met raketten of laserladingen. Onderweg kunnen er voorwerpen zoals sleutels en dergelijke worden opgepakt en dat is het dan. Knal je de stralingsbron binnen de gestelde tijd (60, 90 of 120 minuten) kapot, dan is de Aarde gered. Lukt het niet dan is het game over en ga je uit het spel (terug naar Windows!). Als troost mag je trekken aan een Maabus-fruitmachine. Winnaars kunnen een pakket gratis CD-ROM's winnen. Helaas geldt dit alleen voor de eerste honderd inzenders en ongetwijfeld zijn die er in Amerika allang geweest op het moment dat dit spel hier in de winkels ligt.

UITGESPEELD

Hoewel het verkenningsvoertuig de nodige wapens aan boord heeft, is Maabus geen shoot'm up. Er is heel weinig munitie aan boord en schieten kan alleen als er een doel in de buurt is, als dat al gebeurt. Meestal is er niets anders te zien dan oerwoud, oerwoud en nog meer oerwoud.

De geluiden klinken overigens bijzonder goed. Er zijn vogels te horen, apen en allerlei andere typische oerwoudbewoners. Je hoort opspattend water als je het moeras inrijdt en de motor heeft het hoorbaar moeilijker bij het omhoog rijden. Ben je toe aan de derde CD (te doen binnen een half uur), dan wordt de mogelijkheid tot het saven van het spel uitgeschakeld. Volgens de fabrikant is dit gedaan om het spannend te houden, maar het lijkt er meer op dat dit is gedaan om te voorkomen dat mensen het spel binnen een uur uitspelen. Dat lijkt met een save-mogelijkheid heel goed te doen. Veel spelers zouden zich in dat geval behoorlijk genept voelen en terecht.

Yep, inderdaad een moeras.

Is iemand een slagschip kwijt?

Leuker stuk, net nu er een kikker aankomt.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	6°

- ▲ Fraaie geluiden
- ▲ Eenvoudige bediening
- ▼ Kleine beelden
- ▼ Te simpele gameplay

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2340
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, Windows, dos 5.0, double speed CD-ROM speler, SVGA-kaart, muis, geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Microforum
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

6⁵

Geen idee waarom de minimum-adviesleeftijd 13 jaar is. Maabus is een simpel spel zonder bijzonder fraaie beelden, zonder veel geweld en zonder intrigerende gameplay. Wel leuk voor een uurtje of zo, daarna ga je bedenken wat je nog meer voor dat geld had kunnen kopen.



PIZZA Tycoon

Ooit wel eens een stil verlangen gehad om je eigen restaurantje te openen? Microprose heeft nu een spel gemaakt waarmee je dat alvast kunt oefenen.

PIZZA-MAFFIA

Pizza Tycoon is een simulatiespel waarin je simuleert dat je een pas beginnende pizzeria-eigenaar bent. Net als in de echte wereld betekent dat vaak met niets beginnen en hopen dat het wat wordt. Het pizzagevecht om het bestaan, tegen concurrenten en als extraatje tegen de maffia, komt er vooral op neer de juiste keuzes te maken, telkens weer.

KIEZEN VOOR SUCCES

Je begint met uit te beslissen wie je wilt zijn (Donald Trump, een zeer rijke sjeik of zo'n honderd andere mogelijke pizza tycoons). Vervolgens kies je waar je wilt zijn: Londen, Berlijn, Rome of New York. Daarna kies je een wijk en ga je onderzoeken wat de mensen lekker vinden (vet eten of juist niet en wat is 'in' aan voedsel en wat kan absoluut niet op de kaart?) Je kunt per wijk een soort marktonderzoek houden. De volgende stap is het uitkiezen van de locatie; wil je huren of kopen en doe je dat met of zonder lening van de bank?

PERSONEEL EN PIZZA'S

Maar dan komt toch de tijd dat je je eigen pandje bezit en gaat inrichten: tweedehands, gigantisch duur of iets daar tussenin? Tafels, stoelen, keukenapparatuur, bloempotten, flipperkasten, kaarsen voor op de tafel, aan jou de keus. Maar hoe zet je het hele zaakje nou zo neer dat het er allemaal een beetje klantvriendelijk en eetlustopwekkend uitziet? Hierbij zijn twee dingen van belang: personeel en pizza's. Hordes werklustigen passeren de revue, maar let goed op. Voordat je het weet, heb je iemand gehuurd die of niet te vertrouwen is, geen ervaring heeft of nog iets ergers dan dat.
Dan komen we eindelijk toe aan het pizzagedeelte; inkopen doen en pizza's bakken (die kun je namaken uit een bij het spel geleverd receptenboekje).

ITALIAANSE TOESTANDEN...

Goed, de tent is open en de eerste klanten komen binnen... of niet!! Dat betekent of je interieurtje veranderen of een vette advertentiecampagne beginnen (TV, posters en flyers behoren tot de mogelijkheden) of in het slechtste geval zelfs helemaal overnieuw beginnen. Als het een beetje gaat lopen dan zullen de eerste maffiosi zich vrij snel aandienen. Voor veel geld zullen zij je pizzeria 'beschermen'. De vraag is: hoe kom je zonder lijf en leden te verliezen van hen af? Zoek dat zelf maar uit, het kostte mij moeite genoeg om met de juiste maffiabazen bevriend te raken.

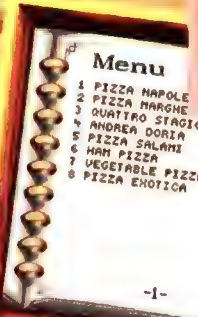


Adverteren maakt vieze pizza's lekker.


Eén pizza maakt nog geen gangstar.


M'n eerste restaurantje.


Pizza Moskou, eet smakelijk.



Wat maak je menu?


Bel gerust, we bestellen toch niet.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	7°

+ Restaurantje spelen is altijd leuk
+ Je krijgt er trek van
− Begeleidend muziekje

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: PC 386, 4 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Microprose
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7³

Voor Pizza Tycoon moet je net als de meeste sim-spellen de tijd nemen. Alleen als je dat doet, is het een leuk spel. Vooral pizza's voorbereiden en bakken vond ik geinig. Helaas (maar niet heus) ben ik geen keukenprinses dus je begrijpt dat geen klant zich in mijn restaurant waagde.
LAURA



Audio Card Enhancer

GRAVIS ULTRASOUND ACE

Ik ben a-muzikaal. Ik speelde altijd doktertje als mijn vriendjes naar vioolles moesten. Ik heb een viool geprobeerd maar na de protestaktie van de verzamelde buren bij ons uit de buurt, heb ik het voorgoed opgegeven. Gelukkig kan ik mijn gebrek aan muzikaliteit tegenwoordig als excuus gebruiken om computer-audio hardware te testen. Want wie geen Beethoven heet, stopt een Audio Card Enhancer ACE bij zijn geluidskaart.

ADD-ON GELUIDSKAART

Een tijdje geleden schreef ik al over de AWE 32 van Creative Labs. Ik had het toen over leunstoelcomponisten en house-plaatjes maken. Maar zo'n geluidskaart is in de eerste plaats natuurlijk geschikt om geluidjes weer te geven. Gelukkig zijn er ook fabrikanten die een graantje mee proberen te pikken van de leemte die zo'n geluidskaart open laat.

De Gravis Ultrasound ACE Audio Card Enhancer is een add-on geluidskaart. Dat betekent zoveel als dat je hem naast je bestaande geluidskaart kan hangen en hem vervolgens door kunt lussen naar de 'input'. Op deze manier wordt je hoofdkaart ontlast bij het afspelen van 16 bit, multi-channel digitale audio. De kaart heeft namelijk eigen RAM-geheugen aan boord.

Daarnaast kan je met de Patchmaker .wav-files 'opnemen' en als sound op het keyboard afspelen. Als je van een .wav-file een patch maakt, kun je die vervolgens 'loopen'. Zeg maar het achter elkaar plakken van een en hetzelfde geluidje. Als je een geluidskaart hebt met een Wave Studio (Soundblaster 16-familie) dan kun je met een microfoon geluiden opnemen (of van een CD'tje, maar dat is illegaal). Vervolgens haal je het zo gefabriceerde .wav-file binnen in de patchmaker. Je kunt de patch verder bewerken, bijvoorbeeld door de snelheid van de herhalingen te verhogen of klankkleur bij te werken. Dit soort grappen zijn normaal gesproken alleen voorbehouden aan professionals die in een opnamestudio werken of mensen die serieus geïnvesteerd hebben in dure apparatuur.

INSTALLATIE

De ACE lijkt een prima extra kaartje voor je machine, speciaal als je ambities hebt in de elektronische muziek. De extra's die deze kaart toevoegt aan je bestaande geluid, zijn niet te versmaden. Bovendien kun je de ACE ook als 'stand-alone' geluidskaart gebruiken. Het geluid klinkt dan uitermate zuiver, maar het is een beetje hinken op één poot. Bij games heb je een joystick-poort nodig en die is jammer genoeg niet aanwezig bij de ACE.

Een groot voordeel van dit stukje hardware is dat het zich bijzonder eenvoudig laat installeren. Geen geklooi met moeilijke opties. Als je install hebt voltooid, krijg je meteen in een Windows-achtige omgeving een installatie-gids te zien. Als je die aanwijzingen opvolgt, komt het allemaal best in orde. Eén ding is jammer, na al die uurtjes proberen is mijn muzikaliteit er niet bijster op vooruit gegaan. Maar gelukkig hoeven mijn buren niet mee te genieten. Ik heb een koptelefoon.

MICHAEL

- **Produkt: Ultrasound ACE**
- **Fabrikant: Gravis**
- **Leverancier: Dunnet**
- **Tel: 010-400 81 00**
- **Prijs: ƒ 245,60**

GRAVIS PC GAMEPAD

Controlpad & Joystick

Er zijn eigenlijk weinig hardware add-ons (naast de gebruikelijke zaken als een geluidskaart) die zo onontbeerlijk zijn bij het gamen op de PC als de besturing. Het ligt een beetje aan wat voor een game je speelt hoe belangrijk een joystick of joypad is. Voor flight-sims moet je natuurlijk een stick hebben maar als je voetbalt of vecht op je workstation, dan kun je eigenlijk niet zonder een gamepad.

VINGERLEED

Als er één ding is waar ik altijd problemen mee heb, dan zijn het mijn vingers. Neem bijvoorbeeld de MegaDrive. De controlpad ziet er uit als een Batarang van Batman. En hij doet minstens zoveel schade. Want na een avond MK II zien mijn kostbare vingertjes eruit als rauwe biefstuk. Vooral de duim van m'n linkerhand. De controls van de SNES zijn een ietsje barmhartiger. De pookjes in de arcade maken dat je zo hard aan de besturing kan rukken dat ik Liu Kang bijna uit de speelkast trek. De laatste openbaring aan het control-front zijn de nieuwe Neo Geo CD-pads.
Omdat die heerlijkheid voor de PC nog wel een paar jaartjes op zich zal laten wachten, moeten we het doen met het padje van Gravis. Eigenlijk is de pad een Nintendo-kloon, zoals er zovelen de indeling van de SNES-besturing hebben nageaapt. Maar dat is niet erg, als hij zijn werk maar doet.

POLITIEHOND

Bij de Gravis gamepad kwam een FIFA Soccer CD'tje en dat is natuurlijk een heerlijkheid om mee te testen. De Gravis pad is natuurlijk 'plug and play', wat zoveel betekent als 'inproppen en pegelen'. De plug in de gameport van je geluidskaart en you're ready. De Gravis pad ligt lekker in de hand en hij stuurt zo gehoorzaam als een politiehond. Het pookje dat standaard bijgeleverd wordt, is een aardige oplossing om arcade controls na te bootsen. Je moet het 'joystickje' in de D-pad schroeven. Toen ik dit gedaan had, heb ik de Gamepad met tape op tafel geplakt en inderdaad; ik trok Ruud Gullit bijna de tribune in. Voor de linkspoten onder ons, zit er een switch op de pad, waarmee je de richting kan omdraaien. Al ziet het er natuurlijk wel een beetje zielig uit als je met het draadje naar je toe moet spelen. Ook de turboswitch ontbreekt niet. De keuze is aan jou: ben je een softie, dan staat ie op autofire. Heb je ballen, dan ga je voor single shot.

KOPEN

In zijn eentje is deze Gravis Gamepad al goud waard, tenminste zolang Neo Geo niets voor de PC gaat maken. Maar een absoluut lekker extraatje is de bijgeleverde CD-ROM met FIFA Soccer erop. Kappen, draaien en scoren en kopen die pad, zou ik willen zeggen.

MICHAEL

- **Produkt: PC Gamepad (incl. FIFA Soccer CD**
- **Fabrikant: Gravis**
- **Leverancier: Dunnet**
- **Tel: 010-400 81 00**
- **Prijs: ƒ 99,-**



Bij de Gravis Gamepad krijg je ook nog een CD-ROM van FIFA Soccer.

COMPETITION PRO

PC Contolpad



Verzadigd, verzadigd is de markt met controlpads. Competition PRO is het zoveelste à la Nintendo controlpad voor de PC. Er valt eigenlijk niets bijzonders op aan deze controlpad behalve dan dat hij wit is van kleur. Lastig want hij wordt gewoon snel vies.
De Competition Pro is degelijk uitgevoerd maar de knoppen staan wat te hoog. Gevolg: na enige tijd raken de vingers lichtelijk geïrriteerd. De D-pad daarentegen voelt oké en is redelijk gedefinieerd. Het enige extraatje op de Competition Pro is de turbo schakelaar. De serieuze gamer kan natuurlijk niet zonder deze mogelijkheid, toch?

DAVID

- **Produkt: Competition Pro PC Controlpad**
- **Fabrikant: Powerplay**
- **Leverancier: PMR**
- **Tel: 023-42 47 16**
- **Prijs: ƒ 39,95**

ATARI 2600 ACTION PACK for windows

Oude tijden herleven met een verzameling van vijftien stokoude, eh ik bedoel klassieke Atari-games die op een verzamel-CD zijn gezet en geschikt gemaakt voor Windows 3.1.



Nog even en de aktie barst los (?!)

VROEGER...

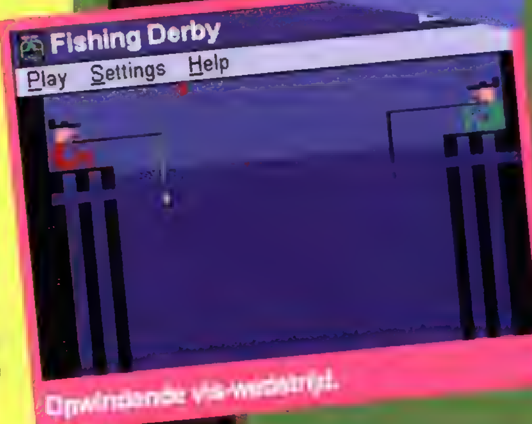
Vroeg in de jaren tachtig speelden gamers hun spellen op machines die nu alleen nog maar in musea zijn te bezichtigen. Het waren de hoogtijdagen van Atari en Commodore. Beide systemen waren toen razend populair, vooral doordat de bewuste spelcomputers niet al te duur waren en er een ruime keuze aan bijpassende games van een goede kwaliteit bestond. Denk daarbij niet aan de spetterende graphics die tegenwoordig heel gewoon zijn en op audio-gebied hoorde je geluiden die tegenwoordig zelfs voor een Game Boy niet acceptabel zijn.

GAMEPLAY VAN ALLE TIJDEN

Terugkijkend op de games uit die 'goede' oude tijden wekken de primitieve beelden en geluiden vooral sentimentele gevoelens op. Heel anders ligt dat als je kijkt naar de gameplay. Veel van die oude games waren gebaseerd op spelconcepten die nu nog steeds gebruikt worden. Enerzijds gebeurt dit omdat de concepten op zich nog steeds prima in orde zijn, anderzijds is het in de afgelopen jaren bijzonder moeilijk gebleken om een compleet nieuw spelconcept te bedenken. Dat wil natuurlijk niet zeggen dat gamers van nu net zo goed spellen van toen kunnen spelen omdat het toch allemaal op hetzelfde neerkomt. Het oog en oor willen tenslotte ook wat, en liefst het nieuwste van het nieuwste.



Nostalgische plaatjes.



Opwindende vis-wedstrijd.

PAUZEGAMES

Blijft over de vraag waarom iemand z'n kostbare vrije tijd zou moeten besteden aan het spelen van (pre)historische games. Daar zijn wel wat redenen voor te bedenken. De oudere gamers kunnen zich met de Atari-collectie weer even jong en onstuimig wanen. Jonge gamers kunnen het een en ander opsteken over de gaming-geschiedenis. Er is zelfs nog een derde goede reden om de Atari-collectie in je bezit te hebben. De betreffende games zijn door hun grafische en conceptuele eenvoud stuk voor stuk prima geschikt om even snel tussendoor te spelen.



Als je goed zoekt, vind je de helicopter.

ATARI 95

Behalve achteruit moet een mens ook vooruit kijken. Wat de toekomst betreft is er één reden om de Atari-collectie toch maar niet aan te schaffen. De games doen het alleen goed in combinatie met Windows 3.1. Als het aan de bazen van Microsoft ligt, stappen we vanaf augustus allemaal over op Windows 95, de opvolger van 3.1. Helaas is de Atari-collectie niet compatibel met Win 95, oftewel: de spelletjes crashen voortdurend als ze gespeeld worden op het gloednieuwe besturingssysteem. Dan blijven echt alleen de sentimentele redenen over om deze verzamel-CD aan te schaffen.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

+ Snel en simpel
+ Eenvoudige bediening
- Niet geschikt voor Windows 95

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486-25, 4 Mb RAM, Windows 3.1
Fabrikant: Activision
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6260520

8

[illegible]



LINGO

Voor iedereen die van de bijna dagelijkse Lingo-kost op TV niet genoeg kan krijgen, heeft Philips een levensechte interactieve versie van dit populaire woordspelletje gemaakt! Is dit een spel dat PU-lezers zal aanspreken? Het zou me verbazen.



Bjørn maakt een flinke misser.



Thomas raadt een 7-letter woord.



En... hij staat niet op de kaart.

AAARGH!?

Help!? Steek ik met een onschuldig gezicht het schijfje in de CD-i speler, blijkt dat ze presentator Francois Boulanger himself hebben meegeperst! Een aarzelend "Hallo daar!" Vol spanning wachten we op een volgend oraal hoogtepuntje maar tien minuten en twee sigaretten later is het nog steeds stil. De volumeknop doet niets en hoewel Francois zelf heeft gezegd moeite te hebben met de introductiegesprekken met nieuwe kandidaten, raken we er steeds meer van overtuigd dat we nu waarschijnlijk op een knop moeten drukken. Ah! Mijn getrainde PU-redacteurduimen vinden de START-knop, ik kan beginnen!

INSTELLINGEN

In de interactieve versie van Lingo laten ze je kiezen tussen woordcategorieën: vijf, zes of zeven letters, moeilijke, makkelijke, flora en fauna, huishouden en nog wat. Verder kun je nog kiezen tussen een één- of tweespeler mode en instellingen maken over de denktijd en de totale speeltijd. Moedig daag ik Thomas uit voor een spelletje Lingo in de categorie huishouden (dat wint hij nooit!).

IRRITATIE

De kaarten zijn uitgedeeld, ik mag beginnen. "Schiet op, je tijd is bijna om", tutoyeert François mij en ik kijk geïrriteerd naar de klok. Welk huishoudelijk woord begint nu met een 'A'? Snel klik ik de letters A-A-M-B-Y in, waarop François mij uitlacht: "Ik ken het niet en de computer kent het ook niet". Ja hallo! Wacht effe, ik weet er een: A-D-D-E-R, een keuken is niet compleet zonder addertje onder de tegels, of zoiets. Thomas verwijt mij dat ik niet weet wat huishouden is en François ondersteunt hem met "Je hebt twintigduizend woorden om uit te kiezen, en dan kies je nog een verkeerde". Ik begin zo langzamerhand genoeg te krijgen van die gast en ik snauw hem giftig het vijfletterwoord E-T-T-E-R toe. Geen respons. Mijn beurt is om, Thomas raadt A-F-W-A-S in zijn eerste beurt en grijpt glimlachend naar de groene bal. Na een minuut of tien spelen wint hij met 12400 gulden en hij houdt glimmend van trots zijn hand uit naar François die hem compleet negeert en zegt dat hij het erg leuk vond om te spelen maar dat hij dus absoluut geen geld uitkeert. "Dag kandidaat nummer twee, leuk te hebben gespeeld!". Vond je?



Verschillende woord-categorieën.

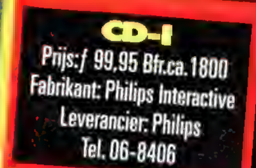


RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	7°



- Goed oefenwerk
- Aardige vormgeving
- Cliché opmerkingen van Francois
- Voor echte gamers oersaai



CD-I
Prijs: *f* 99,95 Bfr.ca.1800
Fabrikant: Philips Interactive
Leverancier: Philips
Tel. 06-8406



6^{5}

Voor Lingo-fanaten moet dit een goede oefening zijn. De vormgeving en afwerking van het spel zijn leuk gedaan. Het is makkelijk om snel woorden in te typen en dat is belangrijk. Persoonlijk heb ik niet zoveel met Francois Boulanger maar de echte fans kunnen hun hart ophalen want ook hier weer sterft het van de cliché opmerkingen. Mijn advies: koop het spel, oefen een maandje, doe mee met de echte Lingo en koop van het prijzengeld een aantal goede CD-i spellen zoals Chaos Control en Burn Cycle.
BJØRN



METAL M

Welkom aan boord van de PU-Shuttle. Ik ben Captain Pentium, gezagvoerder van Het Verenigde VNU-imperium. Mits u de juiste apparatuur in huis heeft, zal ik u een lesje oorlogsvoering met metalen mariniers geven. Zet uw helm alvast maar op. Want het kan rumoerig worden.



Command Center.

EILANDJES

Eerst even een beetje achtergrondinformatie. De wereld is in staat van ontbinding dankzij een anti-materie oorlog. Het oppervlak van onze aardbol is opgedeeld in ontelbare kleine eilandjes, die elkaar op leven en dood bestrijden. Tegelijkertijd is er een bedreiging van buiten ons zonnestelsel. Ongeïdentificeerde indringers proberen de onderlinge onenigheid van de aardbewoners in hun voordeel te gebruiken om de aarde te koloniseren. Hun leider, Zorgeuf De Grote heeft om dit te bereiken al een aantal bruggehoofden geslagen. Kleine eilandjes, volledig tot de tanden toe bewapend en gecamoufleerd voor onze waarnemingssatelieten.

WAPENTUIG

Onze missie is te voorkomen dat Commander Zorgeuf in zijn snode plannen slaagt en tegelijkertijd de wereldvrede te herstellen. Omdat zo'n strijd natuurlijk niet met blote handen te voeren is, hebben we de wapendeskundigen voor ons de nieuwste snufjes laten ontwikkelen. We hebben de beschikking over het meest geavanceerde wapentuig van de twintigste eeuw. Raketten, meerlopige snelvuurkanonnen, slimme radar, anti-raket raketten en natuurlijk de Metalen Mariniers.

We zijn er echter achter gekomen dat Zorgeuf een spion heeft binnen de VNU, dus we moeten er rekening mee houden dat hij over dezelfde soort wapens beschikt als wij. Reken er gerust op dat hij die wapens zonder scrupules tegen ons zal gebruiken. Daarom is het belangrijk precies te weten over wat voor wapentuig we het hebben want uw taak bestaat niet alleen uit het bedienen ervan, maar we verwachten dat u deze wapens ook verder zal ontwikkelen. We moeten immers een stapje voorblijven in de wapenwedloop.

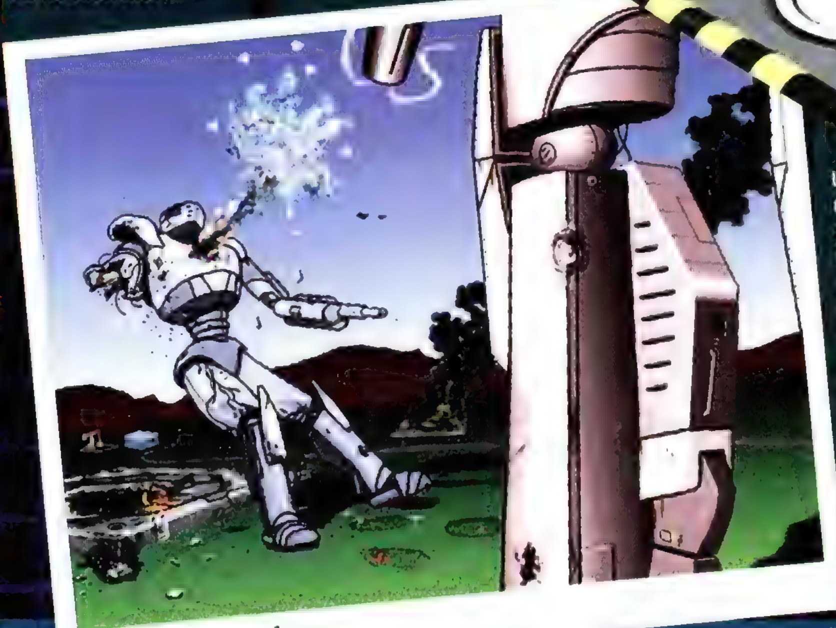
METAL MARINES

Een spil in onze strategie wordt gevormd door de Missile Base. Deze werkt volledig zelfstandig en hij kost 10 miljoen om te bouwen en een uitbreiding met een extra lanceerbuis gaat 40 miljoen kosten. We hebben de raketten nodig om het gebied van de vijand eerst flink murw te bombarderen. Maar meestal zijn de bases van de vijand gecamoufleerd of ze zijn in moeilijk begaanbaar terrein gebouwd. Daarom heeft de VNU-force de beschikking over een elite-eenheid staalharde commando's, de Metal Marines. Het neusje van de zalm op het gebied van de agressieve aanval. Ze zijn vervaardigd uit de beste kwaliteit Titanium en Hyper-Alluminium.

Om vijandelijke aanvallen door de lucht te kunnen afslaan, zijn er de A.A. Launchers, state of the art luchtdoelraketten, die we aansturen met de A.A. Guide Radar. Die spullen zijn niet goedkoop, maar onmisbaar. Het paradepaardje van onze 'Taskforce' is de I.C.B.M., de Inter Continental Ballistic Missile; een zware jongen die in één klap een hele eilandengroep kan reduceren tot een smeulend hoopje radio-actieve stofdeeltjes. Deze killer kost maar liefst 255 miljoen, maar is zijn geld meer dan waard.

DUMMIE-BASES

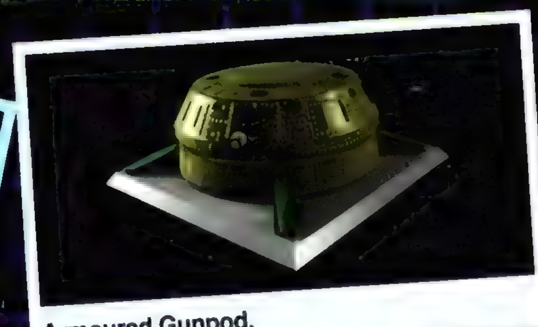
Om onze strijd goed voorbereid te beginnen, hebben we onze basis bij het belangrijkste bruggehoofd van de vijand de afgelopen weken sterk uitgebreid. Bulldozers hebben het oneffen terrein vlak ge-


Wasted by Zorgeuf.

ARINES

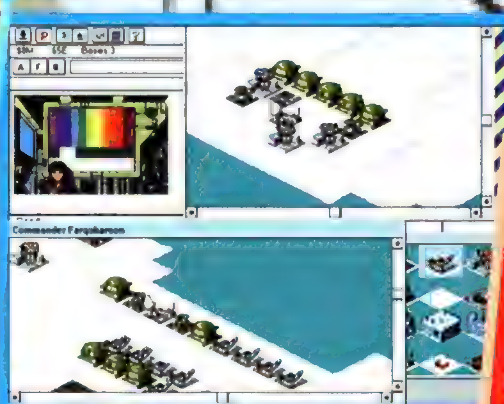

Gatling gun.


Anti-aircraft missile launcher.


Armoured Gunpod.


Even een raketje om de camouflage te verwijderen.


IJsvrij.


Daar is de vijand.

maakt, zodat onze engineers de verdedigingswerken konden bouwen. Ons hoofdkwartier ligt verscholen onder een paar hutjes om de vijand te misleiden. Bovendien hebben we een aantal dummie-bases gebouwd, in de hoop dat de vijand zich daarop zal concentreren en zodoende 'ons' verplaatsen meer tijd verschaft. Tegelijkertijd zijn onze verkenners erop uit gegaan om de installaties van de vijand te lokaliseren. Ongelukkig genoeg heeft deze zijn oorlogsmachinerie ook gecamoufleerd. De tactiek is dus als volgt: we bestoken het hele eiland om de wapens, de radarcomplexen en het hoofdkwartier bloot te leggen en vervolgens gaan we gericht vuren op hun hoofdkwartier. Precies op het juiste moment sturen we een peleton Metal Marines naar het eiland om leiders van de infiltranten te vernietigen. Mocht dit geen succes hebben, dan kunnen we als laatste redmiddel de I.C.B.M. inzetten. Dat doen we liever niet, omdat het bereik van de vernietigingskracht zich zover uitstrekt dat ook onze mensen gevaar lopen.

KOEL-BLOEDIG

Tijdens de strijd zullen jullie ongetwijfeld leren wat het is om oorlog te voeren. En dat is zeker geen prettige aangelegenheid. Houd altijd het hoofd koel en reageer direct, anders zou je wel eens kunnen eindigen als een smeulend hoopje radio-actieve stofdeeltjes. Good Luck!

Metal Marines is een van de eerste spelletjes onder Windows dat echt tot de verbeelding spreekt. Als je Metal Marines opstart, vliegen de raketten over je bureaublad en dat is een bijzonder spektakel, zeker als je gewend bent daar alleen icoontjes te zien van saaie software van je vader. De graphics zijn schitterend uitgewerkt maar je moet wel een bakbeest van een PC hebben, willen de Metal Marines een beetje vlot dood en verderf kunnen zaaien. Maar ik zou liegen als ik dat een probleem vind. Per slot van rekening heeft iedereen tegenwoordig toch een Captain Pentium in dienst. Of niet?

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

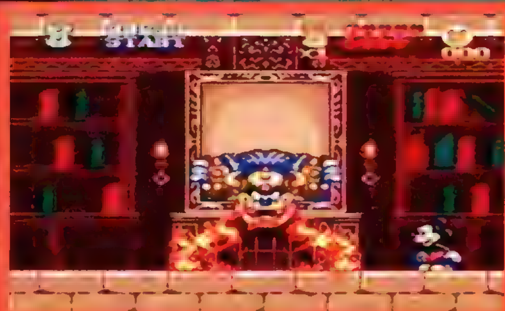
- ▲ I.C.B.M.'s op je desktop
- ▲ Over een modem te spelen
- ▼ Vereist een krachtige PC

PC
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1620
Systeemeisen: 486 PC met 4 Mb RAM, 10 Mb harde schijfruimte, SVGA 640X480 256 kleuren, MS compatible muis, SB-compatible geluidskaart, Windows in enhanced mode.
Fabrikant: Mindscape/Namco
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

8⁵

THE GREAT CIRCUS MYSTERY

Starring Mickey and Minnie


Baron Pete's hete adem.


Hop paardje hop!


De leeuw is los maar Mickey blijft lachen.

De lente is aangebroken en het grote Barnum Circus maakt zich op voor een nieuw seizoen. De tenten zijn opgezet in Disney-City en Mickey en Minnie hebben besloten saampjes naar het circus te gaan. Het begin van een vreemd avontuur.

DOLLE BOEL

Op weg naar de weilanden waar de tenten staan, komt Goofy opeens gillend aanrennen: "Het hele circus is gek geworden! Alle clowns en beesten lopen als maniakken in het rond! En Pluto en Donald zijn ook al verdwenen!
Mickey en Minnie besluiten poolshoogte te nemen. Zo begint de zoektocht naar de oplossing van het 'Circus Mysterie'.
In de eerste stage belanden Mickey en Minnie in het circus. Van alle kanten worden ze belaagd door dolgedraaide aapjes, loslopende leeuwen en met vuur gooiende jongleurs. Het lijkt wel of ze zijn bezeten door een kwade geest.
Na een korte speurtocht vinden Mickey en Minnie Donald. Ook hij kan geen verklaring geven voor de situatie, maar hij heeft wel een kostuum voor M&M: een heus stofzuigerpak. De zuigkop van dit pak zuigt alles op wat in de buurt komt, en dat komt goed van pas!

DE JUNGLE EN HET SPOOKHUIS

De oplossing van het mysterie was niet te vinden in het circus, dus leidt de weg het tweetal eerst naar de jungle en daarna naar het spookhuis. Voordat M&M de jungle ingaan, krijgen zij een tweede outfit: een safaripakje. Met dit pak zijn ze in staat om de steilste wanden te beklimmen en zo op normaal gesproken onbegaanbare plaatsen te komen. Maar ook deze expeditie levert niets op en M&M raken verzeild in het spookhuis waar zij Pluto vinden en hun derde kostuum krijgen: een cowboypak met een houten paard en een kurkpistool (hoe verzinnen ze het).

DE GROTTEN EN DE IJSVELDEN

Spookhuizen, jungles en circussen, ze schieten niet echt op! Maar M&M weten inmiddels wel dat Baron Pete verantwoordelijk is voor al het leed onder de circuslui. Het kasteel van Pete, daar moeten M&M heen, maar dan moeten ze eerst nog door de grotten en de permafrostvelden van Disneyland. Uiteindelijk, na een hoop zwem- en glijpartijen, bereikt het duo het hooggelegen stulpje van Baron Pete. Binnen no time staan ze oog in oog met de kwade geest die alweer met potten en pannen in de weer is om zijn volgende toverdrank samen te stellen. Tevergeefs. Want de gebundelde krachten van M&M zijn zelfs hem te veel. Baron Pete wordt van de aardbodem gevaagd, het land van Disney kan weer in vrede verder leven, het circusseizoen kan beginnen en het zonnetje schijnt weer. Eind goed, al goed.


Donald is gevonden!

The Great Circus Mystery is een spel voor de jongste generatie gamers die nog steeds in hun Huggies Pull Ups rondlopen: het is bijna te makkelijk voor woorden. Het verhaal is erg vaag, er zijn maar zes stages en de speler heeft een onbeperkt aantal continues. Ik denk dat de gamers die inmiddels zindelijk zijn, dit spel maar moeten doorgeven aan jongere familieleden.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS 7^{8}

GELUID 7^{8}

ORIGINALITEIT 6^{7}

SPEELBAARHEID 4^{5}

▲ Geschikt voor twee spelers

▲ Leuk spel voor de aller jongsten

▼ Super saai voor de geoefende gamer

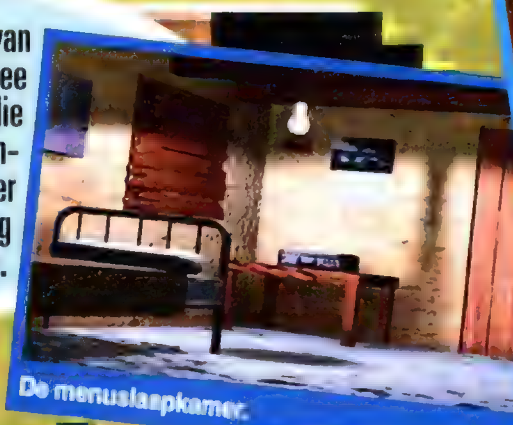
▼ Lullige wapens

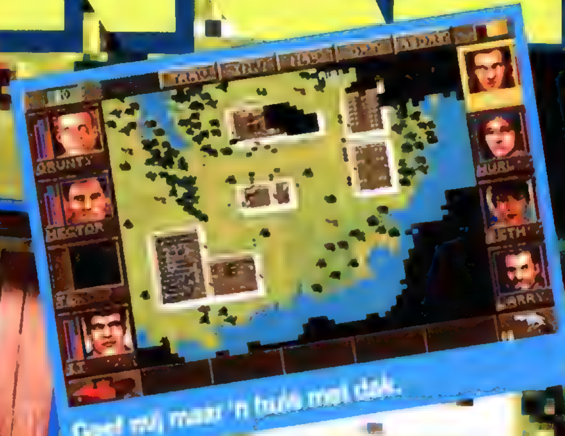
MEGADRIVE
Prijs: ƒ 179,- Bfr. ca. 3240
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Game World
Tel. 010-4369350

6^{7}

JAGGED ALLIANCE

Sommige bomen houden van mensen. Met het sap van de Fallow Tree bijvoorbeeld kunnen mensen genezen die blootgesteld zijn geweest aan kernproeven. Geloof je dit niet? Controleer het maar in het Role Playing Game Jagged Alliance.


De menuslaapkamer.


Geef mij maar 'n huis met dak.


Vader en dochter Richards.


Nee, geen wiskunde maar role playing.

GOED TEGEN SLECHT

Het had allemaal zo mooi kunnen zijn, als niet één van de onderzoekers het kostbare Fallow Tree-sap voor zijn eigen gewin had willen gebruiken. Dat is tegen het zere been van de overige wetenschappers, Jack en Brenda Richards. Alsof de Richards nog niet genoeg problemen hebben, planten de bomen zich ook nog eens vrij moeilijk voort. Er is niet genoeg sap om iedereen op het besmette eiland Metavira te helpen. Het onderzoek naar de reproduktie van de bomen en de produktie van het sap is inmiddels volledig stilgelegd. Vader en dochter Richard vinden dit niet oké en contracteren een huurling van het AIM: the Association of International Mercenaries. Na aankomst vragen zij of jij ze wilt helpen. De bedoeling is duidelijk: verjaag de slechteriken met behulp van de muis en de verschillende menu's.

SLAAPKAMERGEHEIMEN

Automatisch kom ik in mijn slaapkamertje terecht dat tevens dienst doet als hoofdmenuscherm. De kalender aan de muur is de save- en load game-optie en met een metalen kastje aan de muur kun je zaken als ondertiteling en muziek en dergelijke aan- en uitzetten. Via de deur ga je naar het spel of naar DOS. Via de laptop op de tafel maak je contact met het AIM en rekruteer je de benodigde huurlingen.

KOP DICHT SUKKEL!

Jagged Alliance is geen gewone RPG, maar meer een strategische role-playing sim. Het bevat behalve verscheidene adventure-achtige zaken ook ingrediënten die uit een simulatiespel en een strategiespel afkomstig lijken te zijn. Aan de inleidende graphics is behoorlijk wat aandacht besteed, opvallend was bijvoorbeeld dat Brenda en Jack Richards, met wie je in het begin van het spel een 'goed' gesprek hebt, tijdens het praten met hun ogen knipperen, net als jezelf ook doet. Verder kijk je van bovenaf op het speelveld, maar dat mag de pret niet drukken, toch? Wat ik wel minder vond is de manier waarop je teamgenoten antwoord geven; elke keer als je een opdracht geeft, krijg je "right" of "oké" te horen. Na een stuk of tien opdrachten krijg ik dan toch echt de neiging om heel hard "kop dicht sukkel" te roepen.

Jagged Alliance heeft een spannend en maatschappijkritisch verhaal, alleen al daarom is het de moeite waard. Stel je voor dat de bewoners van Muruoa (het eiland waar de Fransen in de jaren 58 hun kernproefjes deden) door het sap van bomen geholpen kunnen worden. Wie weet bestaat er werkelijk zo'n boom en wordt die op dit ogenblik gekapt...

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	7,0

- ▲ Goed verhaal
- ▲ Spanning
- ▲ Gedetailleerde graphics
- ▼ "Right", "oké"

PC CD-ROM
Prijs: f 109,- Bfr. ca 1980
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 15-25 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis
Fabrikant: Sir-tech
Leverancier: Computercollectief
Tel. 020-6260520



EEUWIG



Graag willen we jullie er op wijzen dat we voortaan ook graag tips en truuks ontvangen die volkomen nutteloos zijn. Hiermee bedoelen we niet van die tips als 'smijt je Game Boy stuk als je dreigt te verliezen', maar echte tips die een nutteloos resultaat tot gevolg hebben. Dat soort tips lezen wij graag. Als we genoeg inzendingen krijgen, gaan we van die nutteloze tips een vast onderdeel maken in Eeuwig Leven. Daarnaast willen we natuurlijk ook nog steeds 'gewone' tips ontvangen die het spelleven een stukje makkelijker of spannender of gewoon anders maken. Voor de beste tip stellen wij zoals gewoonlijk een gratis spel naar keuze beschikbaar. Stuur al je tips, of ze nu onzinnig zijn of niet, naar het enige echte PU-adres:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-mailen kan ook. Stuur dan je bijdrage naar
power@euronet.nl.

Hoor je het liever van een ander, bel dan de
Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

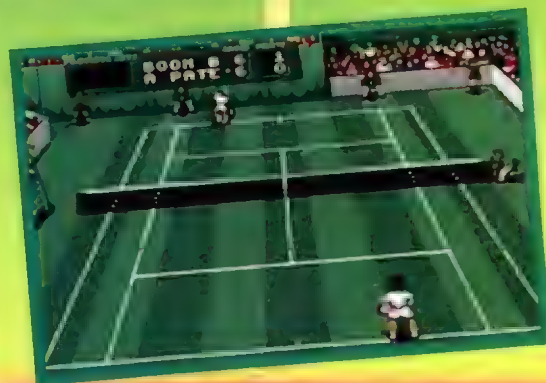
Heb je liever service van Sega, bel dan de
Sega Megaphone (ƒ 1,- p/m)
06 - 43033034

PETE SAMPRAS TENNIS

Joost uit Sint-Pancras had hierover een vraag. Rene uit Vinkel, Fabé uit Zwolle, Michel uit Hoogeveen en Joeri uit Rotterdam weten het antwoord. Kies op het titelscherm World Tour, kies een willekeurige speler, voer niet je naam in. Voer op het passwordscherm het volgende password in: zeppelin. Ga nu terug naar het hoofdmenu. Je ziet dat er twee extra opties zijn verschenen, namelijk Crazy Tennis en Huge Tour. Rene voegt hieraan toe dat het password voor de derde ronde, Pete Sampras Tennis, CUE is en geen CVE. Bedankt Rene.

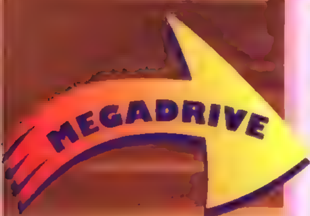
De bovengenoemde heren stuurden ook de passwoorden op voor de World Tour:

- Start- Stuttgart
- Car- Tokyo
- Vegan- Washington
- Star- Dusseldorf
- LCD- Parijs
- Wall- Montreal
- Sinkorswim- Barcelona
- Shelf- San Fransico
- Window- Bombay
- Pool- London



Tip van de maand

De tip van de maand gaat deze keer over een spel dat meer mensen in bezit hebben dan bijvoorbeeld Mario of Sonic, namelijk Solitaire for Windows. Dat komt doordat Solitaire een tijd lang gratis met Windows 3.1 werd meegeleverd. Je speelde het nooit omdat je niet wist hoe te winnen? Dat is nu verleden tijd dankzij Hans Verbeemen uit Lummen (B.).
Speel in de mode 'draw three'. Hou dan CRTL + ALT + SHIFT ingedrukt en klik 'on the deck', dan deel je één kaart per keer. Waarom is deze tip de tip van de maand geworden, vraag je je af? Simpel: omdat je op deze manier ieder spelletje Solitaire uitspeelt.
Goede tip, Hans. Menig kaartspeler zal je er dankbaar voor zijn. Van ons krijg je er in ieder geval een gratis spel naar keuze voor. Veel plezier ermee.



MICKEY MANIA LEVELSELECT

Namens Egon uit Zwijndrecht, Amys uit Knokke-Heist, Kai-ho Leung uit Wormerveer, Boris uit Zoetermeer en Sotong uit Uithoorn: ga naar options, kies soundtest, kies music: continue, typ voor FX: appear en kies voor speech: think. Ga nu naar exit en hou de joypad 5 seconden ingedrukt tot je een geluidje hoort. Ga terug naar het hoofdmenu en start het spel. Je kunt nu vanaf elk level beginnen inclusief een nieuw bonuslevel.

LEVEN

Syndicate

MEGADRIVE

Het vervolg van een in tig delen geknipte walk-through.

Noord-Amerika (Alaska)
Ren naar beneden naar het grote vierkante gebouw linksonder. Overtuig de man die daar verstopt zit. Verlaat het level door vanaf rechtsonder helemaal naar boven te rennen, om de linkerkant van het smalle gebouw in het midden van het level.

North West Territories
Pak de 'gauss gun' uit het gebouw linksboven, dood de man die daar rondrent. Ga weer naar binnen om de missie te beëindigen.

Yukon
Dit is een goed level om wat nieuwe agenten erbij te krijgen. De vijanden zijn gemakkelijk te overtuigen. Dood of overtuig alle vijandelijke agenten. Verlaat het level via de bovenkant in het midden van de gebouwen.

North East Territories
Dit is een moeilijk level dus voorzichtigheid is geboden. Je zult drie mensen moeten ombrengen. De eerste zit vlakbij de kleine bunker rechtsonder. De tweede, een droid, zit op de plaats waar je het level begon, linksboven. De derde zit waarschijnlijk rechtsonder, waar het eerste slachtoffer zich bevond. Dood vervolgens alle agenten. Verlaat het level rechtsonder, achter het kleine vierkante gebouwtje rechts van de bunker.

Greenland
Selecteer een agent om naar het midden boven-in het level te rennen. Daar vind je de meeste wachten die vernietigd moeten worden. Hierna moet je nog twee onfortuinlijke personen doden, zij bevinden zich respectievelijk links- en rechtsonder. Verlaat het level linksboven.

Newfoundland
Als je begint is de rode agent in het midden van het level. Het is niet aan te raden om dit level alleen met hem uit te spelen want hij zal zeker omkomen. Laat hem daarom de anderen ontmoeten, linksboven. Vanaf hier lijkt het alsof degene die je moet doden rechtsonder is, maar je zult merken dat je helemaal om het level (met de klok mee) heen moet om hem linksonder te vinden. Om het level te bereiken zul je in je voetsporen terug moeten keren, zo ver tot het gebied rechts van het midden, waar je een grote gele 'H' ziet bij een luchtfilter in het midden van een 'clearing'.

California
Dood eerst de man die verstopt zit in het smalle gebouw linksonder. Daar is een smalle brug. Dood vervolgens alle vijandelijke agenten; zij zijn vlakbij. Verlaat het level linksboven door de ventilatieschachten.

Rockies
Dood de vijandelijke agenten in en om de bunkers die binnen het omheinde gebied zijn, rechts vanwaar je begon. Verniel de twee auto's links van de grote bunker, verlaat vervolgens het level aan de linkerkant.

Mid West
Ren schuin naar links en dood de man in het gebouw met het omheinde gebied rechts. Verlaat het level bij het platte gebouw rechtsboven.

New England
Dit is een moeilijk level, de vijandelijke agenten zijn goed bewapend en klaar voor wat aktie. Blijf niet bij het beginpunt rondhangen, maar pak meteen de koffer uit het gebouw linksonder. Verlaat het level in het midden. Het meer met verschillende kleine platformpjes is verbonden met smalle bruggetjes.

Colorado
Dood de man bij het L-vormige gebouw bijna linksboven, daarna de man in het nabij liggende gebouw dat een klein gebiedje met water in het midden heeft. Het laatste slachtoffer vind je in het gebouw helemaal rechtsonder. Verlaat het level linksonder.

Southern States
Dood eerst de zwaar bewapende agenten, vele van hen bevinden zich in het hoofdkwartier, de grote bunker linksonder. Dood dan het handjevol burgers aan je rechterhand. Verlaat het level via het evacuatiepunt linksboven bij de vier geparkeerde auto's.



GAME GEAR

WONDERBOY LEVELSELECT

Een tip van Wondergirl Angelique uit Rotterdam. Als je het startscherm ziet, houd dan de D-pad naar beneden, ingedrukt houden, druk vervolgens op start. Je kan nu zelf de levels uitzoeken.
Sorry Robert uit Doetinchem, wij weten niet waar het 'pygmy sword' ligt maar misschien kun je er zelf achterkomen met Angelique's levelselect, als je tenminste Wonderboy op de Game Gear bedoelde.

MEGADRIVE

SONIC & KNUCKLES

Van Ruben uit Schiermonnikoog, Mr. T Gunther uit Aartselaar (B.) en Eric, onze favoriete vaste brievenschrijver uit Veldhoven. Zet Sonic 1 op Sonic & Knuckles en houd A+B+C ingedrukt, voer de volgende code's in:

- Level 2: 2965 3192 9023
- Level 3: 3610 2354 7327
- Level 4: 2921 0274 3999
- Level 5: 3737 7423 1487
- Level 6: 3053 9029 9071
- Level 7: 3698 8191 7375
- Level 8: 3009 6111 4047
- Level 9: 3482 7286 3167
- Level 10: 2809 6267 2575
- Level 20: 3275 3622 4191
- Level 30: 3252 5452 2812
- Level 50: 4028 3236 9596
- Level 100: 5004 0865 7853

EEUWIG

SNES/MEGADRIVE

Indiana Jones' Raiders of the lost ark

SNES

Arjan uit Helmond en Davy uit Onleesbaar hebben voor de PU-lezers de volgende codes:

EASY

Level 2: Φ Ω
Level 3: Ω Σ Φ
Level 4: Σ Σ Φ
Level 5: Φ Ω
Level 6: Φ Ω
Level 7: Φ Φ
Level 8: Φ Ω Ω
Level 9:   Φ Ω
Level 10: Σ Ω Σ
Level 11: Φ   Φ

NORMAL

Level 2:
Level 3:   Σ
Level 4: Σ Ω
Level 5: Σ   Φ
Level 6: Σ Φ Ω
Level 7: Σ Ω Φ
Level 8: Φ   Σ
Level 9: Φ   Ω
Level 10: Φ   Ω
Level 11: Φ Φ Σ

HARD

Level 2: Φ Ω Ω Σ
Level 3: Φ Φ Ω
Level 4: Ω Ω
Level 5: Ω Φ
Level 6: Σ Φ Ω Σ
Level 7: Ω   Ω
Level 8: Ω Ω Φ
Level 9:   Σ Σ
Level 10: Ω Σ
Level 11:   Φ Ω



NBA Jam Tournament Edition

Met dank aan Game World en iedereen die codes heeft opgestuurd. (Tja, het waren er weer eens te veel om op te noemen. Dat krijg je als je niet origineel bent.)

Alle Power-Up codes moeten met de vierpuntsdruktoets worden uitgevoerd (Op, Neer, Links, Rechts), de L en R knoppen worden niet gebruikt. Sommige codes kunnen worden gecombineerd. Als een code eindigt met een A of een B moet je de knop ingedrukt blijven houden totdat het spel begint. Terwijl de announcer de match-up bekend maakt, is er genoeg tijd om 2 of 3 codes in te voeren, het beste is om ze één voor één uit te proberen en daarna pas proberen te combineren (zo kun je bijvoorbeeld 'Quick Hands', 'Max Power' en 'Power-Up Fire' combineren). Als het spel begint en je hoort een tweede toon door de 'whistle' dan is de code actief, sommige codes zoals 'Teleport pass' geven geen seintje dat ze actief zijn.

De volgende codes werken behalve op de SNES ook op de MegaDrive-versie van NBA JAM TE.

Power-Up Goal Tending
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: R, O, N, R, N, O

Power-Up Dunks
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: L, R, A, B, B, A

Power-Up 3's
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: O, N, L, R, L, N, O

Power-Up Turbo
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: B, B, B, A, N, N, O, L

Power-Up Fire
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: N, R, R, B, A, L

Power-Up Offense
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: A, B, O, A, B, O, N

Power-Up Push
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: N, R, A, B, A, R, N

Quick Hands
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: L, L, L, L, A, R

Max Power
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: R, R, L, R, B, B, R

Teleport Pass
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: O, R, R, L, A, N, L, L, R, B

'Rainbow' Shots
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: O, N, O, N, R, O, A, A, A, A, N

Super Speed
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: O, O, O, O, L, L, L, L, B, A

Slipery Court
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: A, A, A, A, A, R, R, R, R, R

Shot % Indicator
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: O, O, N, N, B

Knock Down Teammate
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: O, O, O, O, L, L, L, L, A, B

Knock Down Both Opponents
➨Druk tijdens het 'Tonight's Match-Up' scherm op: O, O, O, O, L, L, L, L, A, A

Team Swap
➨Tijdens elke 'Substitution' kun je van team wisselen met je tegenstander, houd Omhoog en B 3 seconden ingedrukt.

LEVEN

Action Replay Codes — GAME BOY

MORTAL KOMBAT II
079AF1FF Onbeperkte tijd
084200DD Onbeperkte energie
0CXX0DDD Vervang X met 1-FF om alle moves vanuit een positie te doen. Probeer XX als E1, 7C, 91, C1, 14, 22, 2C, 2D, 2E, 30 of 43 voor goede resultaten als je Liu Kang speelt.
0C0X01DD Speel als verschillende spelers,
X vervangen voor 1 tot en met 9.



SUPER JAMES POND
0103ACC0 Onbeperkt energie
0103ABC0 Onbeperkt leven

WARIO LAND
010215DA Onbeperkt leven
0C02B5FF Onbeperkte 'fireballs'

Action Replay Codes — MEGADRIVE

FIFA '95
FFFA520000 Tweede goals tellen niet

SHAQ FU
FFFC0100FF Blood mode
FF9481000X Speler 1 karakter select (0-B)
FF80C90064 Onbeperkte energie voor speler 1
FFEA120000 Speler 2 wint nooit twee wedstrijden
FFEA110002 Speler 1 hoeft maar 1 wedstrijd te winnen
FFEA810001 Activeert de brug van de ene naar de andere wereld in 'story' mode

MICRO MACHINES II
FFDADB0AA1 Altijd eerste
FFD8800003 De groene kaarten kunnen niet bewegen
FFE05E0002 De klok blijft staan op 2 seconden



Action Replay Codes — SNES

JUNGLE BOOK
7E1D9B05 Onbeperkte mango's
7E1D9D05 Onbeperkte papayas
7E1E2803 Onschendbaarheid

JURASSIC PARK II
7EA9B614 Onbeperkte darts
7EA9B214 Onbeperkte schieten
7EA9B014 Onbeperkte Uzi's

MAXIMUM CARNAGE
7E099432 Onschendbaarheid
7E0B7A30 Onbeperkte energie
7E098E03 Onbeperkt leven

Action Replay Codes — GAME GEAR

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
00C97409 Onbeperkt zwepen
00C9C230 Onbeperkte energie

ASTERIX
00C145XX Level select
00C0DC09 Verlies een leven en krijg er 9 voor terug

DRACULA
00C53C01 Onbeperkte 'continues'
00C53E04 Onbeperkte energie
00C53D03 Onbeperkt aantal levens
00C54014 Onbeperkte wapens
00C53AXX Level select

EEUWIG

PC

HELL, A CYBERPUNK THRILLER

Walkthrough

Iedereen die dit spel gespeeld heeft, weet dat er meerdere manieren zijn om het uit te spelen. Hier volgt een van de vele manieren om Hell tot een goed einde te brengen.

➨ **Union Station : Dante's woning**
Praat met Dante en pak de reservesleutel van de computertafel.

➨ **Georgetown: Captain Jersey's keuken**
Pak de 'Scrub list' van de tafel en praat met Jersey. Stel alle vragen die je kunt stellen en luister naar alle informatie.

➨ **Foggy Bottom: Ingang naar Interface**
Praat met Karl, de man achter de deur, en let op wat er op het bord staat. Combineer de eerste letter van ieder woord om het password te krijgen. Geef het password, SESAME, wanneer er naar gevraagd wordt. Ga Interface binnen, helemaal rechts is de uitgang, de deur links leidt naar het kantoor van Mr. Beautiful. Praat met alle mensen in de bar, behalve de barkeeper omdat hij toch niets zinnigs te zeggen heeft. Praat met Scub Stevens en laat hem met je meedoen. Dit geldt ook voor Sopia Bene. Praat ook met Mindrunner, de man die naast Stevens zit. Praat als laatste met Kween Chaos en let op wat hij zegt. Ga Mr. Beautiful's kantoor binnen en praat met Abonides. Geef als password, wanneer hij je er naar vraagt, CONDEMNATION. Accepteer het baantje dat Mr. Beautiful je aanbiedt. Als je in Hell arriveert, pak dan alles wat je ziet. Je kunt een goed gesprek met POW overslaan want zij bieden je geen informatie. Ga naar de volgende kamer en praat met de demon Sanguinarius.

➨ **The Mall: Voice Of God Radio**
Praat met Nick Cannon, hij zal je niet veel vertellen maar hij is een audio-expert en hij zal je helpen met een van de latere puzzels.

➨ **Judiciary Square: Phreakbeats Hangout**
Je kunt de brandblusser meenemen maar dit handige apparaat heeft geen enkel doel in het spel dus laat het maar gewoon liggen waar het ligt. Praat wel met de twee mensen die zich daar bevinden.



➨ **Union Station: Oscar Drexler's huis**
Praat met Oscar.

➨ **McPherson Square: Gang Alley**
Links bevindt zich de 'Clean Club House' en rechts de 'Deadly 7 Club House'. Als je in Gang Alley aankomt, heb je automatisch een gesprek met Christopher Modesta. Praat ook met de andere aanwezigen en let op de bruikbare informatie die zij je geven. Ga het 'Clean Club House' binnen en praat met Gracie Lovell.

➨ **Gallery Place/Chinatown: Pap Pap John's Comix Shop**
Praat met Anna Mae en help haar problemen op te lossen door de computer aan te zetten en Locust uit te zetten door het password IMPERATOR in te voeren. Vertel Anna dat je haar probleem hebt opgelost, zij zal je dan een stripboek geven.



➨ **McPherson Square: Gang Alley**
Ga het 'Clean Club House' binnen. Links onder op het scherm vind je een uitgang naar de 'Clean Meeting Room'. Ga daar naar binnen en praat met Temprance Lector (rechts) en Phracie (links). Als Phracie je vraagt of zij een 'RAP moet runnen' beantwoord deze vraag dan met ja. Ga terug naar het 'Clean Club House' en vertel Gracie het nieuws. Ga dan naar het 'Deadly Club House' en praat met Electric Sex, ze ligt op de bank. Ga tweemaal de 'Deadly Meeting Room' binnen en praat met Barbara Bacchus en Languo.

➨ **McPherson Square: Cybershop**
Pak de koperen buizen op van de grond en praat met Dr. Clean. Accepteer haar 'picklock implant' aanbod.

➨ **Gallery Place/ Chinatown: Aldus Xenon's Loft**
Praat met Aldous Xenon en pak of krijg het 'homing device'.

➨ **The Pentagon: Pentagon Garage Office**
Laat Sophia Bene een 'level-4 pass' voor je maken. Praat met de wacht bij de deur en laat hem de pas zien. Ga de garage binnen en pak de monteur's 'creeper'. Onderzoek de lunchtrommel die naast de auto ligt en let op de naam die erop staat. Ga terug naar het kantoor en praat met de 'Dispatcher'. Vertel hem tijdens het gesprek om JO BOYLE voor je te 'pagen'. Ga terug naar de garage en stop het 'homing device' in de auto.

Gallery Place/Chinatown: Aldous Xenon's Loft
Praat met Aldous Xenon.
Volgende keer het vervolg.

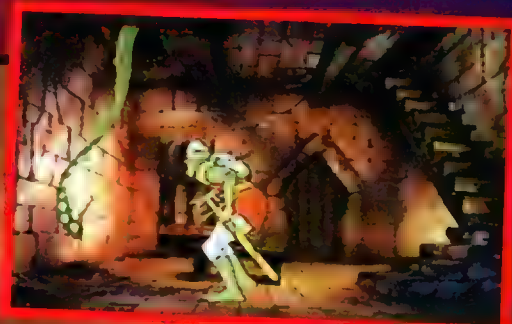
LEVEN

MONKEY ISLAND 1

Okay Jelle 'alsjeblieft' uit Bergen op Zoom, we hebben je brief gelezen en niet ongeopend terzijde gelegd. Het antwoord op je vraag over Monkey Island 1 is vrij simpel. Jelle loopt nietsvermoedend over het spookschip LeChuck en hoort een 'niets aan de hand' muziekje. Hij heeft de grog al gepakt en wil nu de rechterdeur door maar deze kraakt. Jelle, wat dacht je ervan om de linkerdeur te nemen, die maakt wat minder lawaai. Enne Jelle, je weet toch wel dat je ook nog iets met de kippen moet doen en de veer met de voeten moet hebben. Alsjeblieft dankjewel, Jelle.

DRAGON'S LAIR

Stephan uit Gouda schrijft dat hij in de 'Snake Room' is en twee slangen naar een andere wereld heeft geholpen, maar nu hij door het gat in het plafond wil gaan, wordt hij gewurgd door een derde slang. Hij wil weten wat hij moet doen. Wij dachten dat hij gewoon sneller dan de slang moest zijn, maar er is nog een manier om voorbij de slang te komen. Martijn en Erik uit Sliedrecht schrijven namelijk: als de slangen in het eerste level verschijnen, druk je op escape om naar het laatste level te warpen. Om het hele spel te zien, druk je gelijktijdig op de toetsen escape R/L N 7. Druk nu op de schietknop van de joystick.



EEUWIG

MEGADRIVE

TOEJAM AND EARL

Maurice uit Maastricht vraagt onder andere om codes van Toejam and Earl voor de MegaDrive. Geen codes maar een warp voor jou, Maurice. Ga in level 1 naar het eiland met een gat in het midden. Laat je in het gat vallen. Je komt dan bij level nul. Je kunt je levenskracht herstellen door een bad te nemen en door wat limonade te drinken krijg je er een leven bij. Ga uit dit level en je komt op het hoogste level waar je tot nog toe bent geweest. En wat die codes betreft, misschien dat een van de lezers...



Action Replay ?????

Freek uit Bergen aan Zee weet niet wat een Action Replay Code is. Beste Freek, een Action Replay is een cartridge die je in je spelcomputer steekt, er bovenop steek je een spelcartridge. Nu kun je allerlei codes invoeren die de geheugenplaatsen van het spel manipuleren. Op die manier kun je bijvoorbeeld onbeperkte levens krijgen, puzzels oplossen, sterkere of zwakkere vechters krijgen, dingen van kleur laten veranderen etc.

MEGADRIVE

THE IMMORTAL

Arjan uit Onbekend wil graag weten waar hij in het tweede level de drie gems neer moet leggen, hij heeft geprobeerd ze in de ruimte met de drie grote stenen te leggen, maar zonder succes. Wie wil Arjan helpen?

Brutale Belg

Kristoff uit Meise, België is lichtelijk paranoide geworden omdat hij niet in de PU vermeld stond met zijn codes van Jurassic Park. Sorry Kristoff en nee, het komt niet doordat je een Belg bent. Trouwens, Kristoff, het helpt niet echt

MEGADRIVE

The immortal levelcodes

- Level 3 - 6E1EC21000E10
- Level 4 - 465FA31001EB0
- Level 5 - D4BFD41000EB0
- Level 6 - BCFEF51010A41
- Level 7 - 6B10F61010ACL
- Level 8 - E590D710178C1

MEGADRIVE

LANDSTALKER

Niels uit Sneek kan de ijsschoenen niet vinden. Wie wel? Niels zal jullie waarschijnlijk eeuwig dankbaar zijn want hij schrijft dat hij na zo'n 32 uur ploeteren nog steeds die ijsschoenen niet te pakken heeft.

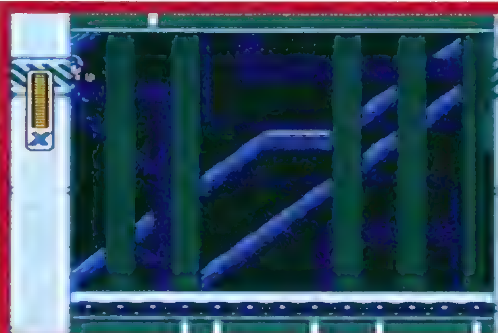
Mega Man X2

Deel 2

Zoals beloofd deze maand de lokatie van alle Hearts en een password van Mega Man X2. De X-Hunter deuren pasten niet meer op deze pagina dus die krijg je volgende maand. Als troost een hele speciale tip: de Dragon Punch!

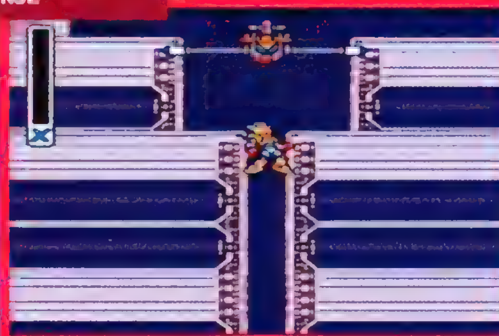
HEARTS

1. **Stage: Sponge,**
   Nodig: Niks
   Dit is het makkelijkste Heart om te vinden: hij zit linksboven je als je met het level begint, verstopt in een muur.
2. **Stage: Moth,**
   Nodig: Crystal
   Gebruik bij het begin van het level de Crystal tegen het schildgooiende mannetje. Gebruik hem als een lanceerplatform om de muur te bereiken die rechtsboven zit. Klim langs de muur naar boven.
3. **Stage: Stag,**
   Nodig: Niks (hoewel Dual Buster en Air Dash handig zijn)
   Je ziet het Heart al zitten terwijl je de vulkaan opklimt. De truuk is om snel te zijn want er is een robot die de weg blokkeert. De makkelijkste manier is om de Dual Buster op te laden en één schot te laten afvuren zodat je de knop niet hoeft in te houden. Werk jezelf naar boven met behulp van de Air Dash en schiet de robot wanneer het maar kan. Pak het Heart!
4. **Stage: Pede,**
   Nodig: Dual Buster en Flame
   In het begin zie je de bewegingsdetectoren (in de vorm van lichtbundels). Zorg dat je de laatste robot die uit het plafond valt, niet kapot schiet als je door dit deel bent gekomen. Laad de Flame en mik op de doos zodat je door het plafond naar boven kan.
5. **Stage: Ostrich,**
   Nodig: Turbo Cycle
   Ga naar de tweede Turbo Cycle. Zorg dat je alle muren kapot maakt (inclusief die bovenop de afgrond staat nadat je die grote sprong hebt gemaakt). Ga dan terug, spring in de Turbo Cycle, houd de A-Knop ingedrukt voor extra snelheid en zorg dat je het gebouw inkomt op de rand waar die vervelende spikes uitsteken. Probeer niet tegen de spikes aan te rijden.
6. **Stage: Crab,**
   Nodig: Dual Buster en Flame
   Nadat de vis komt, moet je via het gat waar de vis doorheen kraakte naar boven gaan. Spring van de muur af, nadat je de Flame hebt opgeladen, en grijp de zijkant van de bewegende balken. Klim van daaraf naar boven.
7. **Stage: Gator,**
   Nodig: Dual Buster en Flame
   Je ziet dit Heart al nadat je uit de Mobile Suit bent gestapt om de trap op te gaan. Je hebt een geladen Flame Shot nodig om via het platformpje aan de rechterkant over de spijkers te springen naar het Heart.
8. **Stage: Snail,**
   Nodig: Strike Chain
   Als je bij het Mobile Suit bent aangekomen, spring er dan in en ga terug naar links. Spring in het gat op de schans en ga weer naar links. Gebruik de Dash-Jump (en houd de knop vast zodat je verder vliegt) maar spring uit de robot wanneer hij stopt met vliegen. Gebruik goede timing om met de Strike Chain de muur te bereiken en klim naar boven voordat je uit het scherm valt.


Het eerste Heart is het makkelijkst.



Trala! Bijna klaar.


Platte Megaman in laatste level.

Dragon punch

Ga het Agile-level binnen. Ongeveer halverwege is er een deel waar je met een ladder naar beneden kan. Boven je is ook een ladder, maar daar kun je niet bij. Kristalliseer een vleermuis en spring naar de ladder. Ga door de spijkers heen (gebruik de Flame Shot en de Air Dash). Er komt nu een hele lange val, maar hang tegen de linkermuur zodat je door een onzichtbare deur gaat. Binnen is een capsule met Dr. Light die zegt: "You're Cool, I'm not worthy, I'm not worthy!". Daarna geeft hij je de Dragon Punch (uit Streetfighter, weetjewel). Je kunt de Dragon Punch alleen krijgen als je ALLES hebt en je kunt hem alleen uitvoeren als je energie volledig is opgeladen.

Kun je ondanks deze uitleg nog steeds niet MegaMan X2 uitspelen? Probeer deze code dan. Hoef je alleen maar Sygma in elkaar te rossen en dan heb je gewonnen. Kippetje, toch?

6474
6347
6728
7226

BJØRN

EEUWIG

Kyrandia 3

PC

Jasper uit Purmerend wil weten hoe je de kleren van de mimespeler pikt. Wij nemen aan dat je het badhuis al open hebt en dergelijke. Om de mimespeler uit de kleren te krijgen, moet je een sidderaal op de mimespeler gebruiken. Vis schijnt namelijk nogal te stinken en daar houden mimespelers niet van.

Afscheidsgedicht voor Adam

Peter uit Wilrijk (B.) kreeg spontaan een dichterlijke bui toen hij vernam dat Adam de PU ging verlaten. Leest u even mee.

Je was een goede vrind,
dat weet ieder PU-lezend kind.
Soms was je een echte lul,
of schreef je nogal veel kul.
Je bent een Ren & Stimpy fan,
en dat vind ik tof, man!
Je kon veel zeuren
in geuren en kleuren.
Je gaat nu ergens anders werken,
bij een groep levende grafzerken.
Het is (misschien) spijtig dat je weggaat
en de PU-lezers zomaar verlaat (snik).
Als laatste nog een Ren & Stimpy-tip,
want ik vond je wel hip.
Ik geef een laatste groet:
Happy, Happy,
Joy, Joy.
...(snik)...(snik)...(snotter)...(snik)...
Ren & Stimpy-tip voor de Game Gear
Level 4: YYYOWW
Level 5: ZOWCHH

Wij leven met je mee Peter, want ook wij vonden Adam de hipste test-redacteur van de PU. Troost je met de gedachte dat hij nu regelmatig in België zit, dus dichter bij jou in de buurt.



MORTAL KOMBAT II

PC

Van Dennis uit Nieuwegein, Emiel uit Den Ilp, Dennis uit Roosendaal, Rutger uit Loppersum, Marco uit Witharen, Rafael uit Raalte, Koen en Eva uit Hoogland en Nico uit Zwolle, en dat allemaal voor Michiel uit Twello.

De heren en dame briefschrijvers zijn het er allemaal over eens: als je Mortal Kombat start en het copyrightscherm verschijnt, typ dan het volgende in: A, I, C, U, L, E, D, S, S, U, L. Wacht dan tot het copyrightscherm weg is en druk dan op F9. Je krijgt dan een menu met allemaal cheats. Om de cheats te laten werken, moet je de cheats wel aan zetten (ja, logisch toch?!)

COMMANDER KEEN 4

PC

Niek uit Liessel wil wat codes voor Commander Keen 4 hebben, Michiel uit Rijssen kan ze hem leveren.

Commander Keen starten met Keen.exe nowait'.
De volgende codes zijn nu bruikbaar:

- F10-G Eeuwig leven
- F10-I Kogels, levens en alle items
- F10-J Super sprong
- F10-W Levelwarp
- F10-S Slow-motion
- F10-N Geen vaste grond
- F10-D Maak een Keen-demo
- F10-Y Alle geheime gangen en plaatsen
- F10-E Einde van het level

Johnny uit Steenbergen voegt hier het volgende trucje aan toe:

- Ga het eerste level binnen en het tweede huisje in, daar kun je naar beneden. Ga naar beneden over de twee gifpoelen, gebruik daar je pogo, druk dan op linksomhoog, je staat nu boven de gifpoelen. Boven je hangt een aantal levens, gebruik je pogo om ze te pakken. Nu is het jouw beurt Johnny. Nu we je trucje geplaatst hebben ga jij zoals beloofd abonnee worden van de PU en ook je PC opeten. Wil je ons even waarschuwen als je aan die onsmakelijke hap gaat beginnen? We willen graag kijken.

Sparen

Stefan uit Hoeven wil graag een Sega Megadrive II maar dat mag niet van z'n moeder omdat hij al een NES heeft. Sterker nog, hij mag z'n NES niet verkopen of ruilen. Hij wil graag weten wat hij moet doen. Antwoord: het is vrij simpel Stefan, sparen, sparen en nog eens sparen. Gaat dat niet, dan helpt het misschien om heel lief tegen je moeder te zijn.

LEVEN

De slechtste tip

In het April-nummer vroegen we jullie bij wijze van wedstrijd om tips waar niemand wat aan heeft. Toen we een paar weken later alle inzendingen bekeken, werden we verrast door de grote variëteit aan nutteloze mogelijkheden die programmeurs blijkbaar in hun spellen stoppen. Van vechters die hun veters vastknopen tot zelfmoordakties aan toe, je kunt het zo onzinnig niet bedenken of er is wel een manier voor.

Heerlijk, al die nonsens. Zo heerlijk zelfs dat we hebben besloten om de nutteloze tips een vaste plaats te geven in de rubriek Eeuwig Leven. Blijf ze daarom sturen, die cheats zonder waarde, codes die leiden tot niets en truukjes waarmee je alleen jezelf benadeelt. Makkelijker kunnen we de games daarmee niet maken, maar onzinniger wel.

DE BESTE SLECHTSTE TIPS

Nadat we de inzendingen met gefantaseerde tips terzijde hadden gelegd (hoe leuk die soms ook waren, het waren geen echte tips) evenals de brieven van degenen die adviseerden de Game Boy stuk te smijten (leuk geprobeerd, maar niet heus), bleek dat nutteloze tips bestaan in allerlei soorten en maten. Je kunt er de kleur van iemands kleren mee veranderen, geluidstesten activeren, logo's laten bewegen, energie en wapens kwijt raken, met twee in plaats van drie levens beginnen, het onmogelijk maken dat je een spel nog kunt winnen, of spelfiguren leuke maar nutteloze dingen laten doen zoals patat eten, plassen of een scheet laten, en natuurlijk de meest bekende zinloze truuk: de hoofdrolspeler zelfmoord laten plegen zodat het game over is en je weer opnieuw moet beginnen.
Na een flinke hoeveelheid van dit soort nonsens doorgenomen te hebben, kwam onze onwijze jury tot de volgende uitslag (waarbij bedacht moet worden dat sommige tips door meerdere lezers werden ingezonden. In die gevallen hebben we geloot).

De winnaars van een Game Boy in Swatch-look:

- **Jan-Willem van de Huijster uit Utrecht (Gunstar Heroes, druk naar beneden voordat het logo gaat roteren, dan roteert het logo naar beneden in plaats van naar boven.)**
- **Jasper van der Aart uit Lisse (Mega Turrican: pauzeer met start, druk dan twee keer omhoog, twee keer omlaag, links, rechts, links, rechts, A, B en start. Als je nu links indrukt ga je naar rechts en als je rechts indrukt ga je naar links.)**

'Tien Troostprijzen', de gewone Game Boy's, gaan naar:

- **Jan-Age Laroo uit Amelde**
- **Tom Baake uit Almelo**
- **Eddie Koek uit Amsterdam**
- **Johan Wallerdiemont uit Boxmeer**
- **Arjan van de Aa uit Schijndel**
- **B. Paternottre uit Edegem (B.)**
- **Ho-Yin Kong uit Schagen**
- **Martijn Storms uit Roosteren**
- **Dylan Hallegraeff uit Den Haag**
- **Nielz Wijk uit Stadskanaal**

De prijzen worden zo spoedig mogelijk bij de winnaars thuisbezorgd. De nutteloze tips van laatstgenoemde personen en die van anderen die deze keer pech hadden en niks hebben gewonnen, zetten we volgende keer in Eeuwig Leven. Hierbij alvast onze excuses voor het nut dat deze tips op die manier toch nog hebben.



De tip van Jasper uit Lisse maakt Mega Turrican vrijwel onspeelbaar.



WIL JE HET EINDELIJK BREED HEBBEN?



EEN JAAR LANG PU ÉN EEN BREEDBEELD CAMERA

ALS JE NU EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED (F 54,45*) NEEMT KRIJG JE **GRATIS** DEZE SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED ONTWORPEN **BREEDBEELD CAMERA!**

* Wil je wel een abonnement maar geen breedbeeld camera, dan kost je dat f 49,45.

Bellen is sneller! *Bel gratis 06 - 0224222*

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

EEUWIG LEVEN

WARCRAFT

PC

Van Michiel uit Bodegraven, Thijs uit Raamsdonk, Jaxim uit Hoek van Holland en Bas uit Geertruidenberg, voor Jan en Marco uit Ommen. Het spel Warcraft heeft een Mastercode nodig om de cheat-mode te activeren. Deze mastercode heet Corwin of Amber . Voordat je deze code intikt moet je eerst op enter drukken zodat je de letters 'MSG' onder in beeld krijgt. De volgende cheats kunnen gebruikt worden:

- Level name : deze cheat werkt alleen in campaign mode bijvoorbeeld Orc12.
- Yours truly: hiermee kun je het level in één keer uitspelen.
- Crushing defeat: je hebt het level verloren en kunt overnieuw beginnen. Ook voor deze 'cheat' geldt dat hij alleen in campaign mode werkt.
- Ides of march: je speelt het level in één keer uit.
- Pot of gold: geeft 10.000 goud en 5.000 hout.
- Eye of newt: allen die magie kunnen gebruiken hebben in één keer alle magische wapens.
- Iron forge: alle wapens worden ge-upgraded.
- Sally shears: de hele kaart wordt zichtbaar.
- Hurry up guys: alles wordt sneller gebouwd en mensen en orcs sneller getraind.
- There can be only one: je bent onsterfelijk.
- Als je meerdere codes tegelijk wilt invoeren moet je tussen de codes ook op enter drukken.

ALADDIN

SNES

Passwords, namens Marcel uit Den Haag

- The cave of wonders: GMAS
- Escape from the Cave of Wonders: JMPG
- Inside the Genie's Lamp: GJAM
- The Pyramid: MAGP
- 'A whole New World': PJSP
- Jafar's Palace: JPAJ
- Final Battle: APMS

VORTEX

SNES

De levelcodes van Bas uit Voorschoten, Martin uit Goes, Jesse uit Breda en Marcel uit Kwinsheul, voor Luciën uit Enkhuizen.

- Vortex I VBBBB
- Cryston YFGJW
- Voltair RWXVP
- Thermis DHLNC
- Magmemo BGVRG
- Vortex II JNBTK
- Trantor XLQMB
- Onbeperkt leven - JTTSJ
- Onbeperkt ammo - WSVTQ



SUPER STARWARS - RETURN OF THE JEDI

SNES

Van Super Jedi's Serdar uit Maassluis en Sander en Olivier uit Haarlem. Serdar herinnert ons er ook nog eens aan :'Beware of the darkside.' We will, Serdar, we will.

Passwords in de 'brave-mode'

- Tatooine - BGFSMH
- Jabba's Dance Hall - JVPHLP
- Jabba's Palace - VDLBGG
- Rancor Pit - MKYXVN
- Attack on Sail Barge - LBRHFR
- Inside Sail Barge - GPTDZC
- Speeder Bikes - DDDQYZ
- Ewok Village A - TLVHFT
- Ewok Village B - NVBJJH
- Endor - GRMJYX
- Power Generator - WCBMKS
- Inside Death Star - KXVZZD
- Falcon outside Death Star - BWHPHZ
- Tower - MKZYDP
- Tower entrance- vader - KHWKCB
- Emperor's Chamber - WDSMNN
- Destroy Death Star - GWYXGN
- Falcon Leaving Death Star - BGSWLD

Alien 3

SNES

Volgens Rob uit Rotterdam kun je Alien 3 in één keer uitspelen door het password OVERGAME bij het passwordscherm in te voeren, je krijgt dan om de woorden van Rob aan te halen "wham", in een keer het eindplaatje!

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!
VERMELD JE VOLLEDIGE ADRES

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te ruil voor MegaDrive: Asterix and the great rescue en de menacer + 6 in 1 cassette. Of alletwee ruilen tegen Urban Strike, Super Monaco GP 2, Andretti Racing, NHL '95 Hockey, Virtua Racing. Tel.05738-1227, Berend-Jan (na 18.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Sonic 1 en 3, Wiz 'n Liz, Dragon's Fury, Risky Woods, Decapattack, Landstalker. Alles met doosje en boekje. Tel.02290-70721, Erik.

Te koop: Master System met 5 spellen, 2 joypads en antenne-switch voor ƒ150,- of te ruil voor 2 MD spellen (MK 1 en Toki enz.) of voor MK 2 of Boogerman, andere leuke spellen, een game genie, action replay of een pro action replay 1 of 2. Tel.01899-10103.

Te koop: Master System II voor ƒ80,- (Alex Kidd ingebouwd). Verder de spellen: Alex Kidd 2, Laser Ghosts: ƒ25,-. Chase HQ, Ghouls 'n Ghosts: ƒ30,-. Back to the Future 2, Vigilante: ƒ35,-. Sonic, Donald Duck: ƒ40,-. Castle of Illusion: ƒ45,-. Alles in 1 koop voor ƒ330,-. Tel.045-445150, Simpelveld (Limburg).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Turbo Outrun ƒ75,-, Eternal Champions ƒ140,-, Bubsy ƒ60,-, Sonic 1 ƒ50,-, Onslaught ƒ60,-. Alles met boekje en doosje. Of ruilen tegen: Beavis & Butt-Head, Ren & Stimpy, The Story of Thor, Earthworm Jim, Boogerman, Syndicate, Brutal. Twee van mijn spellen tegen 1 van jou (m.u.v. Eternal Champions, die ruil of verkoop ik alleen). Tel.04752-3337, Frank.

Te ruil voor Game Gear: Sonic Chaos, G-Loc, Streets of Rage, Dragon Crystal en Spiderman. Ik ruil 2 spellen tegen bijv. Jungle Strike, Jurassic Park, Cool Spot etc. Ik ruil ook alles tegen een tv-tuner. Tevens Master System spellen gevraagd, bijv. JP, Cool Spot of Sonic. Tel.04132-73270, Mark-Jan, Volkel.

Te koop: MegaDrive + RF schakelkast + adapter + controlpad + powermate + 4 spellen (Sonic, After Burner 2, Fatal Labyrinth, Phantasy Star 2). Alles voor ƒ450,-. Tel.03498-63015, Peter.

Te koop: MegaDrive + Sonic 1 en 2 ƒ150,-, Turtles ƒ50,-, Ecco the Dolphin ƒ60,-, Rocket Night ƒ60-, Fifa Int. Soccer ƒ70,-, Predator ƒ40,-, Terminator ƒ40,-, menacer ƒ60,-. Alles in 1 koop voor ƒ450,-. Tel.08389-13091, Bert.

Te koop: MegaDrive II + 2 controlpads + Sonic 2, Ecco the Dolphin, Column, Super Hang On, World Cup Italia '90. Alles met handleiding, boekje en doosje. Alles samen voor ƒ900,-. Tel.020-6360252, Sam.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Zool, Toejam & Earl, James Pond 2 en Talmit's Adventure voor ƒ50,- per stuk. Of ruilen tegen Fifa Soccer, Wonderboy in Monsterland, Sonic 3 of Sonic & Knuckles. Evt. 2 games voor The Story of Thor. Tel.030-202733, Maarten (De Bilt).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: menacer + 6 in 1 cartridge voor ƒ50,- of ruilen tegen Sonic 3, Ecco 2, Jungle Book, Lion King of een ander leuk spel. Ook te ruil: NBA Jam tegen Sonic Spinball, Sonic & Knuckles, Jurassic Park 2 of een ander leuk spel. Te koop voor Game Gear: vergrootglas voor ƒ10,-. Tel.03430-20028, Daniel (prov. Utrecht).

Te koop voor MegaDrive: Road Rash ƒ85,-, World of Illusion ƒ85,-, Streets of Rage 2 ƒ85,-, Jordan vs. Bird ƒ70,-, Greendog ƒ80,-, Sonic 1 ƒ50,-, Super Monaco GP 2 ƒ80,-, Super Hang On ƒ75,-, Ecco the Dolphin ƒ85,-, menacer + 6 spellen ƒ75,-. Alles met boekje. Tel.074-773918, Hengelo (geen vervoer).

Te koop: Master System II + geweer (incl. Operation Wolf en Rescue Mission) + alle verbindingskabels + 2 joypads + 1 joystick + Alex Kidd ingebouwd. Alles voor ƒ50,- of Bfr. 1000. Tevens te koop voor Master System: Ecco the Dolphin, Asterix 2, Sonic Chaos, Psycho Fox, Wonderboy 3, Jurassic Park, Tazmania, Bomberraid, Golfmania etc. voor ƒ25,- of Bfr. 500 per spel. Evt. 3 van mijn MS spellen tegen een MD spel (liefst MK 1, Ecco 1, Terminator 2) of alles van de MS ruilen voor Mega CD met 1 of 2 spellen. Tel.051-223895, Steve Demeester (Roeselare, België).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Terminator 2 of Jewel Master voor ƒ35,-, Decap Attack ƒ30,-, Batman ƒ35,-. Alles i.z.g.st. met doosjes en boekjes. Twee van deze spellen ruilen voor Mortal Kombat of een ander tof spel. Tel.05980-94600, Hoogezand.

Te koop voor Master System: Super Monaco GP ƒ25,-, Mickey Mouse ƒ25,-, Wimbledon ƒ25,-, Heroes of the Lance ƒ35,-, Dragons Crystal ƒ35,-, Secret Command ƒ25,-, Global Defense ƒ25,-, Populous Sega Chekk ƒ20,-. Tel.01180-311303, Abel (Middelburg). Tussen 17.00 en 19.00 uur, geen vervoer.

Te koop: Game Gear + 3 spellen (Sonic 2, Columns, Ecco the Dolphin) + handleiding. Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.03483-3554, Dennis Harmelen (omg. Utrecht).

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 ƒ99,-, Super Street Fighter 2 + datel converter ƒ119,-, NBA Jam ƒ99,-, Sonic 2 ƒ59,-. Tel.010-4518549, na 16.30 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 joysticks + controlpad + menacer en 6 spellen + Jap. converter + 10 spellen (o.a. Gunstar Heroes, Virtua Racing, Zombies etc.). Alles z.g.a.n. in dozen en met instructieboekjes. Winkelwaarde ƒ1500,-. Alles voor ƒ750,-. Tel.08894-24696, Mark (Wijchen, regio Nijmegen).

Te ruil/te koop: MegaDrive II + Mega CD II met 6-pad joystick en 3 spellen (Virtua Racing, Aladdin en Road Avenger). 1 maand oud. Tel.01718-72690.

Te ruil voor MegaDrive: Sonic 1 + Global Gladiators tegen Cliffhanger of Castle of Illusion. Tel.076-714806, Azzaro Sekewael (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive II met 3 joysticks en toebehoren en 27 spellen (meeste '94/'95, zoals: Fifa '95, NBA Jam TE, Rise of the Robots, Sonic & Knuckles, JP 2, Shaq Fu, Aladdin, Maximum Carnage etc.). Alles met boekjes, doosjes en tips. Alles zeer goed verzorgd en pas nieuw. Winkelwaarde ƒ3100,-, nu voor ƒ1999,-. Tel.08373-18267, Bart (na 16.30 uur).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Mickey Mania (+ boekje, 1 wk. oud), tegen jouw NBA Jam (2) + boekje. Tel.05950-3080, Dennis (na 17.00 uur). Liefst omg. Groningen.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Hook, Ariel the Mermaid, Sonic 1 en Tazmania ten 2 à 3 andere spellen, zoals MK 1 of MK 2 en Streets of Rage 3 tegen Streets of Rage 2. Tel.04937-93880, Twan (Someren, NB). Na 17.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: Strider, Speedball 2, Captain America and the Avengers. Tel.013-703249, Dennis.

Te koop: Game Gear met tv-tuner, kabelplug, 7 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, Jurassic Park) en een gewone en auto-adapter. Prijs ƒ500,-. Tel.020-6229409.

Te ruil voor MegaDrive: Tiny Toons Buster's Hidden Treasure of Sonic 3 tegen: Micro Machines 2, Landstalker, Virtua Racing, Ecco 2, Syndicate, Lion King, Earthworm Jim of Mickey Mania. Sonic 1 tegen: Desert Strike, Mickey & Donald, Castle of Illusion, Aladdin, NBA Jam, Ecco, Micro Machines, Road Rash 1 of 2, Shinobi 3, Streets of Rage 2 of een ander leuk spel. Alle 3 de spellen in goede staat en niet oud. Tel.05953-2213, Laurence.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Barcley Shut Up and Jam + Megagames 1 tegen jouw NBA Jam Tournament Edition. Tel.05291-55026.

Te ruil voor MegaDrive: Beavis & Butt-head en Sonic 1. Alleen ruilen voor Dragon the Bruce Lee Story, Super Street Fighter 2, Sylvester & Tweety of Lethal Enforcers (met geweer). Tel.080-500304, Nijmegen.

Te koop: Master System met 8 spellen voor ƒ225,-, Game Gear met 1 spel en converter voor ƒ100,-. Te ruil: Sega CD Tomcat Alley (in verpakking) voor Cadillacs and Dinosaurs. Tel.01714-15204, Jorma Scholten.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Sonic & Knuckles ƒ120,-. Of ruilen tegen: MK 2, NBA Jam, Super SF 2, Fatal Fury 2. Ik heb ook nog: Batman, Crack Down, Rolling Thunder 2 en Golden Axe 2. Deze zijn ƒ40,- per stuk. Tel.08355-3631, Wouter (Dinxperlo). Zelf komen halen.

Te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat 1. Ruilen voor: Fifa Soccer '95, NBA Jam of Virtua Racing. Tel.036-5370999, Paul of Sandra (Almere-Buiten).

Te ruil voor MegaDrive: Virtua Racing (in goede staat, met boekje en niet oud). Graag tegen: Earthworm Jim of Street Racer. Tel.03495-36046, Hoevelaken.

Te ruil voor MegaDrive: Double Dragon en Aquatic Games tegen Mortal Kombat 1. En Eternal Champions tegen Mortal Kombat 2. De eerste ruiler krijgt er een gratis joystick bij. Tel.01820-38430, Matthijs.

Te koop gevraagd: Game Gear. Interesse? Tel.04950-32892, Joos.

Te ruil voor MegaDrive: Virtua Racing (in goede staat, met boekje en niet oud). Graag tegen: Earthworm Jim of Street Racer. Tel.03495-36046, Hoevelaken.

Te ruil voor Game Gear: Psychic World. Ruilen voor: MK 2, Micro Machines, WWF of een ander leuk spel. Tel.04759-2808, Wilbert (Haelen).

Te koop: MegaDrive + Mega CD, incl. 2 joysticks en div. spellen op CD (o.a. Tomcat Alley, Rebel Assault, International Soccer, Jurassic Park) en op cartridge. Zo goed als nieuw. Vraagprijs (incl alle spellen) ƒ750,-. Tel.071-214466.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Robocop vs. Terminator ƒ80,- of ruilen tegen Mega-lo-Mania of een ander tof strategie spel. Tel.020-6972524, Robert (Amsterdam). Ik heb geen vervoer en ruil niet per post.

Te ruil voor MegaDrive: Terminator + Golden Axe 2 voor Terminator 2 (arcade). Streets of Rage 2, Super 4 in 1 (Golden Axe 2, Streets of Rage, Runark en Alien Storm) voor: Jungle Strike of Urban Strike, Sonic 3, Streets of Rage 3, Syndicate. Tel.03465-52634, Joris (Maarssen).

Te koop: MegaDrive + 13 spellen (o.a. Kid Chameleon, Fantasia en Tazmania) + turbo joystick. Alles voor ƒ500,-. Spellen ook los te koop vanaf ƒ25,-. Tel.071-153776, Dennis.

Te koop: Game Gear + adapter + koffertje + 5 spellen (Sonic 2, Shinobi, Donald Duck, Columns en Outrun). Nog geen jr. oud en in perfecte staat (met boekjes). Vaste prijs ƒ300,-. Tel.070-3201869, Jelle (Leidschendam).

Te koop: MegaDrive, 2 joypads en Sonic. Incl. 9 spellen (Road Rash, EA Hockey, Outrun, Budokan, PGA Golf etc. Alles in 1 koop voor ƒ350,-. Tel.01659-3188, Mark (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Eternal Champions tegen NBA Jam of MK 1. Ook Turtles Tournament Fighters tegen Jungle/Urban Strike of NHL '93. Of samen voor ƒ150,- + Cliffhanger gratis. Tel.01650-44635, Michel (Roosendaal).

Te koop: Master System II + ingebouwd spel Alex Kidd, 2 joypads en 8 spellen (o.a. Shadow Dancer, Shadow of the Beast, Mortal Kombat) met boekjes en hoesjes. Prijs ƒ250,-. Tel.01650-56621, Tan (Roosendaal). Na 18.00 uur, geen vervoer.

NINTENDO

Te ruil: mijn Game Boy + 2 spellen, mijn SNES spellen Mortal Kombat 1, Super Street Fighter 2 of Maximum Carnage tegen onderstaande SNES spellen: Super Bomberman 1 of 2, Secret of Mana, Pugsley's Scavenger Hunt, Star Trek The Next Generation, Wolverine of The Incredible Hulk. Ik wil deze spellen ook wel voor ƒ50,- per stuk kopen. Tel.08340-41849, Gerben.

Te ruil: mijn Game Boy met 5 spellen (Jurassic Park, Tetris, Super Marioland 2, Radar Mission, Robocop) met alle boekjes, opbergkoffer, linkkabel en vergrootglas. Winkelwaarde ca. ƒ600,-. Ruilen tegen een SNES met min. 2 spellen. Tel.05947-12549, na 18.00 uur.

Wie wil SNES spellen met mij ruilen? Ik heb Lemmings en Family Dog (USA) compleet met boekjes en doos en wil deze ruilen voor andere leuke SNES spellen of voor 2 Game Boy spellen (tegen 1 SNES spel). Alleen ruilen tegen spellen met instructieboekje. Tel.02982-5525, Rob (na 17.00 uur).

Te koop (niet te ruil) voor SNES: 13 spellen voor ƒ50,- per stuk. Alles met doosjes en Ned. handleiding. Tel.05134-32589, Jeltsen (na 18.00 uur).

Te koop: Game Boy met 3 spellen, vergrootglas, verlichting en tasje voor ƒ130,-. Tel.01720-36531, Jeffrey Zuidema (Alphen a/d Rijn).

Te koop voor SNES: Super Castlevania 4, Krusty's Super Funhouse en Street Fighter 2. Alledrie voor ƒ200,-. Tel.04747-2689, Pim Beijk. We hebben geen vervoer.

Wie wil zijn MK2 of Super SF 2 ruilen voor mijn Donkey Kong Country of MK 1 voor SNES. Bij MK 1 evt. bijbetaling. Tel.05750-13382.

Te koop: NES + 19 spellen voor ƒ180,-. Tel.038-545263, na 18.00 uur.

Te koop gevraagd voor SNES: NBA Jam, Wolfenstein 3D of Super Soccer. Voor NBA Jam en Wolfenstein 3D wil ik ongeveer ƒ70,- betalen, voor Super Soccer ongeveer ƒ60,-. Tel.03406-67370, De Meern).

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 ƒ80,-, Super Tennis ƒ115,-, Super Mario All Stars ƒ105,-. Tel.03403-73413, Sander / Pieter (na 18.00 uur).

Te koop: NES (USA) + 2 controllers + zapper + Mario Bros / Duck Hunt voor ƒ95,-, Mario Family ƒ75,-, Rush 'n Attack ƒ40,-. Tevens te koop: Game Boy + gamelinkkabel voor ƒ50,-, licht + vergrootglas, geluidsversterker, beschermdoos voor ƒ10,- per stuk, Addams Family, Mortal Kombat, Blades of Steel en Ducktales voor voor ƒ40,- per stuk, Super Marioland, Revenge of the Gator voor ƒ35,- per stuk, Tetris ƒ30,- en alles samen voor ƒ400,-. Tel.089/612907, na 18.00 uur (België).

Te koop/te ruil voor Game Boy: Parodius, Warioland en Ren & Stimpy voor ƒ25,- per stuk of ruilen tegen MK 1 of 2. Tevens te koop: NES + cleaning set, game genie, zapper, 2 controllers en 6 spellen. Z.g.a.n. in doosjes met alle boekjes. Prijs ƒ225,-. Tel.030-510513, Daan.

Te koop/te ruil: SNES scoop 6 in 1 ƒ70,- + T2 the arcade game ƒ70,- met boekjes en doosjes. Ruilen voor een topspel. Tel.05423-84077, Gerwin (na 15.00 uur).

Te koop voor SNES: World League Basketball. Te koop voor ƒ85,- of ruilen tegen Rock 'n Roll Racing of Biker Mice from Mars. Ander spel kan ook. Tel.076-418992, na 17.30 uur.

Te koop/te ruil voor SNES: Pilotwings, F-Zero (x2), Another World, Super Aleste, R-type voor ƒ40,- per stuk of ruilen tegen: 3 van mijn spellen tegen Donkey Kong Country of Earthworm Jim, 2 van mijn spellen tegen Super Mario Kart of Super Mario World, 1 van mijn spellen tegen SimCity, Smash TV, Bomberman 1. Ook te ruil: Mickey Mania tegen een ander goed spel. Tel.02510-41453, Jeffrey (Beverwijk).

Te ruil voor SNES: The Chaos Engine voor Super Street Fighter 2. en Mr. Nutz, Jurassic Park of Tazmania voor Fatal Fury 2, Art of Fighting, Aladdin of The Lion King. Tel.010-4583747.

Te koop: Game Boy + 11 spellen (o.a. Ducktales 2, Double Dragon 1, 2 en 3, Beetle Juice, Adventure Island en Addams Family) + oplaadbare batterijen. Zonder handleidingen voor min. ƒ300,-. Tel.075-702795, Zjorko (Zaandam).

Te ruil voor SNES: mijn spellen Pilotwings, Super Castlevania 4 en F1 Pole Position voor jouw Donkey Kong Country, Street Racer, MK 2 of Mickey Mania. Tel.04498-55701.

Te koop: SNES+ 2 joysticks + arcade turbo joystick + pro action replay + 2 spellen (Mario All Stars en TMHT Tournament Fighters) en een paar SNES bladen voor ca. ƒ475,-. Tel.015-158361, Cheng.

Te koop voor NES: Lemmings ƒ30,-, Silent Service ƒ17,50. Tel.05717-2197, regio Deventer (na 18.00 uur).

Te ruil voor SNES: mijn Final Fight en/of Axelay tegen jouw Mortal Kombat, Earthworm Jim en/of NBA Jam. Evt. te koop NES + 2 controlpads + zapper + 6 spellen (Mario Bros 1 en 3, Duckhunt, Tennis, Hyper Soccer en Paperboy 2). Prijs ƒ200,-Tel.04704-6063, Andy.

Te koop voor SNES: Super Mario World + orig. handleiding. Prijs ƒ50,- of ruilen tegen Super Mario Kart + orig. handleiding (geen USA spel). Evt. ruilen met kleine bijbetaling van mij. Tevens bod gevraagd op SNES-controller in nieuwe staat. Frank Janssen, Rooseveltstraat 56, 6333 Ee Schimmert (L). Tel.nr. vermelden a.u.b.

Te koop voor Game Boy: Star Trek ƒ25,-, Megaman 1 ƒ30,-, Megaman 3 ƒ35,-, Mystic Quest ƒ30,-, Tiny Toons 2 ƒ30,-, Fortress of Fear ƒ30,-, Mercenary Force ƒ25,-. Tel.070-3237510, Renwer (Den Haag).

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 Turbo ƒ85,-, Mario All Stars ƒ85,-, Mario World ƒ50,-, Secret of Mana (nieuw) ƒ125,-. Bij aankoop van 2 SNES spellen gratis een joypad met turbo & slomo. Ook veel Game Boy spellen te koop voor ca. ƒ35,- per stuk. Tel.02240-98215, Ho-Yin.

Te koop/te ruil: NES + 5 spellen (Zelda 2, Goal, SMB, Duckhunt, Hammerin Harry) + pistool voor ƒ75,-. Of ruilen voor SNES met 1 of meer spellen. Tel.03402-39329, Nieuwegein.

Te koop voor SNES: Zombies Ate my Neigbours (USA) voor ƒ75,-. Tel.020-6964128.

Te koop: SNES met 6 spellen + scope 5 (o.a. met Super Bomberman en Super Mario All Stars). Tevens te koop: Game Boy met 7 spellen (o.a. SML 1 en 2 en Tiny Toons) en adaper met accu. Tel.04120-34539, ik heb zelf geen vervoer.

Te ruil voor SNES: mijn Donkey Kong Country tegen jouw Mickey Mania. Tel.05495-1951, Steph Postma (Overijssel).

Te koop: Game Boy + 9 spellen (Speedy Gonzales, Prince of Persia, Bubble Ghost etc.). Vraagprijs ƒ250,-. Tel.01843-2541.

Te koop: SNES + 3 spellen (scope 6, Bart's Nightmare, Super Double Dragon) voor ƒ250,-. Tel.05910-40942, Marco.

Te koop: SNES + 3 joysticks + 11 spellen (o.a. Stunt Race FX, Fifa Soccer, SF 2 Turbo) + aansluitingen voor ƒ800,-. Tel.01713-15546.

Te koop: NES + 8 spellen (o.a. Darkwing Duck, Mario 1 en 3, Turtles 1) + 2 controllers + extra joysticks + game genie + robot + zapper + koffer. Prijs ƒ325,-. Tel.0546-577817, na 17.00 uur.

Te koop: NES met 7 spellen (Mario 1 en 3, Duckhunt, Disney's the Magic Kingdom, Adventure Island 2, World Cup, Ducktales), zapper en 2 joysticks voor ƒ300,-. Tevens te koop: Game Boy met 7 spellen (Tetris, Megaman, Gremlins 2, Alleyway, Spiderman, Super Marioland, Ducktales), vergrootglas, licht, oordopjes en oplaadbare batterijen voor ƒ350,-. Tel.01659-4788 (ma. t/m vr. na 17.00 uur).

Te koop voor SNES: Super Street Fighter 2 ƒ100,- (nieuw), Vortex ƒ80,-, Super Tennis ƒ30,-, Mario World ƒ30,- of allemaal in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.01189-1835.

Te koop voor SNES: Starwing, Mickey Mania, Tiny Toons, F-Zero, Mario All Stars, Road Runner, The Magical Quest (USA incl. converter). In 1 koop voor ƒ600,-. Tel.04255-4734.

Te ruil voor SNES: F-Zero met handleiding tegen Megaman X of een ander leuk spel. Tel.04105-15266, Bart (na 15.30 uur).

COMMODORE

Te koop: Commodore 64, printer, diskdrive, 63 spelen (o.a. Terminator 2, Spiderman, Addams Family, Ninja Warriors, 2 Beer Turtles etc.), test/demo diskette, 1 joystick, 2 disketteboxen, tekstverwerker, handboeken, tijdschriften, powerplaycartridge, 14 lege diskettes. Dit alles nog in perfecte staat voor Bfr. 12.000. Tel.02/4522187, Sam Heyvaert (België). Tussen 17.00 en 20.30 uur, niet in het weekend.

Te koop: Commodore 64 met diskdrive, cassetterecorder, kleurenmonitor Ancona 80 en div. spelletjes (o.a. Geos), met joystick en muis. Prijs ƒ250,-. Tel.071-616345, Fam. Boonstoppel (Voorschoten).

Te koop voor de Amgia: Rainbow Island ƒ40,-, F-29 Retaliator ƒ60,-, Escape from the Planet of the Robot Monsters ƒ40,-. Tel.05979-2000, Scheemda (Groningen).

Te koop: CD32 met 10 spellen en 3 demo CD's (o.a. Theme Park, Rise of the Robots, Elite 2, Beneath a Steel Sky, Death Mask etc.). Prijs ƒ789,-. Tel.04920-27569.

Wie wil zijn C64 diskdrive ruilen voor mijn C64 datarecorder met meer dan 100 spellen en handleiding. Tel.078-192926, Bastiaan.

Te koop: 2 Commodore 64's + diskdrive + dat.rec. + meer dan 1000 spellen op diskettes + boeken + 4 joysticks voor ƒ275,-. Tel.03410-30002.

Te koop: Commodore 64 + diskdrive + 1000 spellen + final cartridge 3 + 2 joysticks + handleidingen. Alles in 1 koop voor ƒ300,-. Tel.04125-1931, Heesch (NB).

PC

Te koop: QJ Gamecard SV-210. Geschikt voor IBM/PC/XT/AT computers met snelheidskeuze, 2 joystickports (15 pins). Incl. handleiding en doosje. 2,5 maand oud en i.z.g.st. Vraagprijs: ??. Tel.0546-564892, Maarten.

Te ruil/te koop: Crime Wave, Testdrive 1, 2 en 3, Risky Woods, Outrun en nog veel meer. Ik zoek: SF 2, Robocop, Prince 2, Zool 1 en 2, Myst, BB of andere toffe spellen voor de 286. Tel.08362-23120, Tim (na 16.00 uur).

Te ruil/te koop: Day of the Tentacle, Jetfighter 2, Jurassic Park, Mortal Kombat 2, Packman/Sonix, Pinball Fantasies, Epic Pinball, Schaak/Cyrus, SimCity 2000. Ruilen tegen: alle mooie grafische spellen (liefst met SB optie). Tel.05443-94443, Patrick Venneman.

Te koop: Rebel Assault (CD-ROM) ƒ35,-, QuickShot QS 146 FlightStick (weinig gebruikt) ƒ50,-. Tel.01804-10600, Mark (Ridderkerk).

Gevraagd: Cobra Mission. Zelf heb ik: Heretic, Ecstatica, Quarantine, Aladdin, Lion King, Rise of the Robots, Jazz Jackrabbit, Mortal Kombat 2, Theme Park, Dreamweb, Doom 2, Fifa Soccer, Colonization, Dawn Patrol, Syndicate en nog veel meer. Tel.02263-52948, Ruud (NH).

Ik zoek het spel Nascar Racing. Zelf heb ik o.a. MK 2, Doom 2, SC2000 etc. Tel.01613-2110, Barry.

Te ruil gevraagd: Quarantine, Day of the Tentacle of andere leuke spellen. Te ruil tegen spellen als: SimCity 2000, Theme Park, FS 5.0 etc. Bel voor een spellenlijst of om spellen te ruilen. Tel.04450-2793, Rob.

Te koop/te ruil: o.a. Mortal Kombat 2, Legend of Kirandia 3, Magic Carpet, Rise of the Robots, Heretic, Descent, Little Big Adventure, Big Red Adventure, Alone in the Dark 3, Themepark, Doom 2, Delta V, Dreamweb etc. Ik heb ook CD-ROM's die ik wil verkopen, o.a.: Maddog McCree 2, Crime Patrol, Myst, 7th Guest, Fifa Int. Soccer, Under a Killing Moon e.v.a. Tel.01650-41074, Dennis Schoenmakers (Roosendaal).

Ik zou graag Spacequest 5, Policequest 5, Day of the Tentacle, Sam and Max Hit the Road of het spel Freddy Pharkas willen hebben. Ik heb allerlei spellen te ruil, zoals: Kingsquest 6, Mortal Kombat, Policequest 1 en 2, Monkey Island 1 en 2, The Lion King, Aladdin, Larry, Indiana Jones and the Fate of Atlantis etc. Tel.01745-14028, Richard (na 18.00 uur).

Te koop: Atari PC 1040 Stfm, DD 3.5', diskdrive, 1Mb RAM, monogroom beeldscherm, div. aansluitingen. Geschikt voor midi, joystick, muis. Div. software. Prijs ƒ350,-. Tel.074-663205, Sieger (Borne, OV). Na 18.30 uur.

DIVERSEN

Te ruil voor SNES: mijn Mario All Stars tegen jouw Mario Paint, NBA Jam of SimCity 2000. Te ruil voor Game Gear: Dragon Crystal of Sonic the Hedgehog tegen ieder ander leuk spel. Tel.02977-21912.

Te koop: SNES + 3 spellen (Super Metroid 3, Pitfall, Zombies ate my neighbours) + 2 controllers. Z.g.a.n. voor ƒ400,- of te ruil tegen CD-i speler. Tel.05750-23741.

Te koop: Supervision (handspelcomputer) met beweegbaar beeldscherm en 5 spellen. Met handleiding en hoesjes. Prijs ƒ75,-. Tevens te koop voor Game Boy: WWF 2 en Navy Seals voor ƒ30,- per stuk. Tel.01615-2404, Gilze (NB).

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 ƒ75,-. Te ruil voor PC: GP F1, Colonization, KG5 en Fifa International Soccer. Graag ruilen voor Theme Park, Maddog of andere coole spellen. Tel.03418-61316, Aaltwin.

Te koop/te ruil: Maddog McCree ƒ110,- of ruilen tegen Mutant Rampage Bodyslam voor CD-i. Tel.08873-1651, Johan (na 18.00 uur).

Wie wil zijn Mega CD ruilen tegen mijn SNES. Desnoods krijg je er nog een Game Boy bij of betaal ik nog wat bij. Tel.01650-67609, Randy (Roosendaal). Na 17.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Tazmania, Shadow Dancer, Altered Beast, Alisia Dragoon, California Games (laatste 2 zonder boekjes). Alles bij elkaar voor ƒ100,-. Te koop voor Game Boy: Terminator 2, Sword of Hope, Tetris. Alles nog in goede staat. Ruilen kan ook. Bij elkaar voor ƒ50,-. Tel.071-316496, Sander of Joris (Leiden). Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Master System II met 7 spellen (o.a. Alex Kidd ingebouwd, Sonic 1, Shinobi, Back to the Future 2 etc.). Alles in 1 koop voor ƒ400,- of te ruil voor een SNES/MegaDrive met 1 spel en 1 controller (liest geen Mario en Sonic). Tel.04783-2336, Rudy (Wellerlooi (L).

Te koop/te ruil: Sega Master System met 2 controlpads en de spellen Sonic, Sonic Chaos, Renegade en Alex Kidd. Of ruilen tegen een SNES spel. Tel.020-6751620, Jeroen.

Te ruil: SNES met 10 spellen (o.a. MK 1 en 2). Ruilen voor een Mega CD met MegaDrive en min. 4 spellen voor CD. Tel.01110-17359, na 15.30 uur.

Te koop/te ruil voor SNES: Turn and Burn (USA) zonder handl. ƒ90,-, Street Fighter 2 zonder handl. ƒ80,-, Jurassic Park ƒ90,-, F-Zero ƒ125,- en Super Star Wars ƒ80,-. Of ruilen tegen andere spelletjes voor de SNES of 3 spelletjes met bespreking meerdere spelletjes tegen een MegaDrive 2 + 2 spellen. Tel.036-5337306, Glenn (Almere).

Te koop/te ruil: Game Boy + 15 spellen (o.a. Super Mario Land, Robocop) + speakers + koffer + tipsboek + adapter + accu + boekjes. Nieuw ƒ900,-, nu voor ƒ375,- of ruilen tegen MegaDrive + 1 of meer spellen. Tel.04138-73845, Thomas Hoozemans (omg. Eindhoven).

Te koop: Game Boy met 3 spellen, vergrootglas, bodyguard en adapter voor ƒ175,-. Te ruil: SimCity 2000 tegen Hell, Wing Commander 2 of 3, Quarantine, Dreamweb, Magic Carpet, Ecstatica of Theme Park. Ook te ruil: SimCity 1 tegen Wacky Wheels of Pinball Dreams 2. Alles met handleiding. Tel.01140-19179, tussen 18.00 en 20.00 uur. Game Boy niet per post.

Te koop: Philips CD-i 210 + full motion video cartridge + extra joypad + 15 cd's (o.a. 7th Guest, Space Ace, Kether, Link). Winkelprijs ƒ3000,-. Mijn prijs ƒ1500,-. Tel.045-315639, Peter.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur), Ed Wiggemans (eindredakteur), Bjørn Bruinsma, Ben de Dood, Thomas Glas, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Bas le Clercq, Andreas Urhahn

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt, Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer EP&PP, Marja van der Ploeg, Anne Rose Oosterbaan

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken, Harry de Waard

Uitgever
Gregory Mijatovisch

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Medai Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

C O L U M N

KIP IK HEB JE!



Ik wist het eerst nog niet, maar ik schijn iets te hebben met kippen en eieren. Nog maar kersvers uit het ei gekropen als lid van de PU, heb ik nu al drie games gereviewed, waarin de hoofdrol werd vertolkt door een kip, een ei of een combinatie van die twee.
Wat moest ik daar nu van denken? Betekent dit dat ik later de pluimveeindustrie in ga duiken? Of komt het omdat ik het liefst onder minimaal twee donzen dekbedden slaap? Niemand kon het me uitleggen. Ik hou ook helemaal niet van eieren. Soms eet ik een kip uit Kentucky maar geef mij liever rund of varken. Gek werd ik ervan en zo zwierf ik drie dagen en drie nachten lang verloren en moederziel alleen door de stad.
Om een beetje bij te komen ben ik maar naar Rome gegaan, want Rome is vet. Daar zou ik deze identiteitscrisis wel kunnen verwerken. En... het is me gelukt. Ik heb veel vrienden daar en die brachten me naar de plaatselijke arcade. Acht Daytona stoelen stonden braaf naast elkaar om mijn zorgen te doen verdwijnen. Drie dagen en drie nachten hebben we geraced om de eerste plaats. Gewonnen heb ik natuurlijk niet, want die gasten zijn getraind door dat idiote verkeer daar, maar van mijn probleem ben ik af. Nu eet ik elke dag Koe Lo Kai bij mijn Chinees, heb mijn kat op een streng Brekkies-kip-dieet gezet en ben PU's eerste echte deskundige op het gebied van kip-en-ei-spelletjes geworden. Ik zie het weer helemaal zitten. Sterker nog, ik voel me kiplekker!



ANDREAS

Het volgende nummer van Power Unlimited verschijnt 28 juni 1995

SEGA gaat het voorjaar in met een nieuwe hit:



SEGA

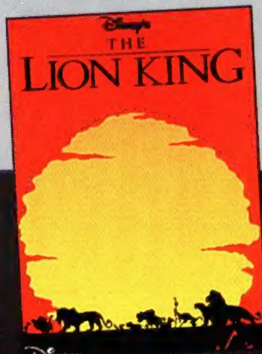
GAME GEAR fun

De set bestaat uit de enige echte kleuren-portable van SEGA; de GAME GEAR, met een flink pakket extra's.
Wat dacht je van een AC adapter, 2 spellen (het populaire puzzelspel Columns en het Sonic spel). Dit geheel kun je lekker makkelijk meenemen in de 'Gear Bag', een handige heuptas. Dit alles verpakt in een makkelijk te herkennen fleurige Fun Pack.

TOP 5 GAME GEAR



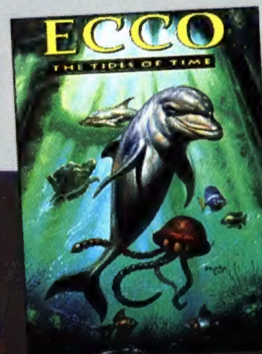
MICKEY MOUSE 3 Legend of illusion



LION KING



DAFFY DUCK In Hollywood



ECCO 2: The Tides of Time



RISTAR

"Beat us if you can"